2CD

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- **WORMS 3D** KULTOWE ROBALE W TRÓJWYMIARZE
- **WORLD AT WAR** NAJLEPSZA TURÓWKA O II WOJNIE ŚWIATOWEJ



G80 wkracza na rynek! Wszystko o nowej karcie NVIDII.

CLICK!

Cena **6,99**

Nr 12/2006 Cena 6,99 zł

Gothic 3

Bezimienny powraca w największej części sagi Gothic.



PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

Najlepsza kopana na komputer – teraz z polskim komentarzem!



NEED FOR SPEED CARBON

Nowe pomysły, znana grywalność – NFS jedzie po bandzie...

Pierwsza recenzja w Polsce!

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Test finalnej wersji – takiej oceny dawno w Clicku nie było!

Kompletna solucja do Broken Sword: The Angel of Death

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



w numerze 12/2006

ZAPOWIEDZI

Fable 2 10
NecroVisioN 12
Black Buccaneer 14
Alan Wake 16
Remedy wreszcie zdecydowało się ujawnić nowe szczegóły dotyczące ich długo oczekiwanego „psychologicznego thrillera". Nie mogliśmy o tym nie napisać...
Neverwinter Nights 2 18
Bitwa o Śródziemie II: Król Nazguli... 19
Newsy 22

TEMAT NUMERU

Medieval II: Total War 26

RECENZJE

Scarface: The World Is Yours 32
Mage Knight: Apocalypse 34
FIFA Manager 07 36
LMA Manager 2007 37
Football Manager 2007 38
Pro Evolution Soccer 6 40
Perimeter: Emperor's Testament..... 42
NFS: Carbon 44
Need for Speed: Część Kolejna. Czy w tej serii ścigałek da się wymyślić jeszcze coś nowego? EA pokazuje, że tak!
Heroes of Annihilated Empires 46
Gothic 3 48
Długo oczekiwana gra RPG firmy Piranha Bytes, której premiera była kilka razy przekładana, po wielu perypetiach trafiła do naszej redakcji. Jaka jest? Jest wielka i... Czytaj recenzję!
Tajne akta: Tunguska 50
Cezar IV 52
ParaWorld 54
Sezon na Misia 56
W40K: DoW – Dark Crusade 60
GTR 2 62
Combat Wings: Bitwa o Anglię 64
Defcon 64
The Sims 2: Zwierzaki 66

PORADNIK

Broken Sword: The Angel of Death... 68
Od Nowego Jorku po Stambuł George Stobbart po raz kolejny ratuje świat – tym razem przed aniołem śmierci. Chcesz mu pomóc? My pomożemy tobie!

TEMAT NUMERU



Medieval II: Total War s. 26

RECENZJA



Need for Speed: Carbon s. 44

RECENZJA



Gothic 3 s. 48

NIE TYLKO GRY

Xbox 360 76
NVIDIA G80 78
NVIDIA od dawna zapowiadała rewolucję – teraz wiemy wreszcie, jak ma ona wyglądać. Jako jedni z pierwszych w Polsce piszemy o nowych kartach graficznych GeForce.
Sprzęt – testy i nowinki 80

DZIAŁY STAŁE

Spis treści 04
Co na CD/DVD? 06
Listy 84
Ostatnia strona 86

Pierwsi w Polsce!

Wydawanie pisma o grach jest samo w sobie grą. Chodzi w niej o to, by zdobyć więcej punktów (to uznanie czytelników) i być szybszym (w drukowaniu recenzji czy innych gorących materiałów) niż przeciwnicy (konkurencyjne tytuły). Jesteśmy w tym nieźli, więc często udaje się nam wygrywać – wtedy **na okładce Clicka zamieszczamy informację o tym, że mamy pierwszą recenzję w Polsce – a nawet na świecie, jak w przypadku Call of Juarez – tej czy innej gry.** Męczymy, dręczymy i na tysiące różnych innych sposobów wpływamy na dystrybutorów, by to właśnie nam dostarczali finalne, recenzowalne kody swoich gier. To nasz pomysł na Clicka – by zawsze być jak najbardziej na czasie.

Niezależnie od wyniku zawsze gramy bez cheatów – recenzujemy tylko gotowe, ostateczne wersje gier. Jeśli więc w innym piśmie znajdziecie wcześniej artykuł o produkcji, której recenzję opatrujemy u siebie dopiskiem „pierwsza w Polsce", możecie być pewni, że to wynik oszustwa. Jakiego? Pisania tekstu na podstawie wersji beta, preview, press – a więc wersji niekompletnej, często bardzo różnej od tej, jaką można potem kupić w sklepie. A choć drukujemy w magazynie tipsy, sami nie „czitujemy". Bo cheaty są nie w naszym stylu...

Również gorące recenzje w tym numerze pisaliśmy na podstawie wersji finalnych gier takich jak **Medieval II: Total War, NFS: Carbon, Gothic 3** czy **Mage Knight: Apocalypse.** To najlepsze tytuły w tym numerze, ale – co normalne w okresie przedświątecznym – trudno wskazać rzeczy najciekawsze, bo świetnych premier jest teraz mnóstwo. Nie będziemy więc zabierać wam czasu. Do lektury!

Redakcja

Z cyklu: prywatne zdjęcia redakcji. Foch77 na zakupach.

Następny Click w sprzedaży już 5 grudnia!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem o... niespodzianka,
– recenzje najnowszych gier, m.in. Battlefield 2142, Warhammer: Mark of Chaos, Neverwinter Nights 2, Sid Meier's Railroads! i nie tylko,
oraz mnóstwo innych smakołyków!

*na pewno – tym razem „na pewno" to „na pewno". Nic nie powstrzyma nas przed zrecenzowaniem tych gier.

KONKURSY

Sprzęt i gry od Sama Fishera 13
Filmy na DVD firmy Imperial 22
Pakiety startowe Orange 57
Myszka SSSnake Mouse 81



SSSpróbuj wygrać tego gryzonia.

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „Shake your moneymaker" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (wierutny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (zwyczajowo niewyspany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (po prostu korektor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Dyrektor Biura Reklamy pism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50,
Magda Milewska, magdalena.milewska@bauer.pl, tel. (022) 516 31 73.

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



PEŁNA WERSJA

Worms 3D



Kolejny klasyk na płycie Clicka – tym razem kultowe Wormsy w swojej pierwszej wycieczce w trójwymiar. Nowy sposób obrazowania pola walki nie wpłynął na to, co w tej serii najważniejsze – dużą grywalność bazującą na prostych zasadach, ogromnym poczuciu humoru i miłej dla oka grafice.

Dzięki nowej oprawie wizualnej znane i lubiane mechanizmy rozrywki nabrały zupełnie innego wymiaru. Zostało jednak to, co najlepsze, czyli **m.in. losowe, całkowicie modyfikowalne plansze, a także... efekty atmosferyczne.** Trójwymiarowe Wormsy zostały też wzbogacone o kolejne tryby gry, w tym m.in. rozbudowane misje, które sprawiły, że gracze bawiący się w pojedynkę też mogą czerpać z rozgrywki wielką satysfakcję.

Wormsy to zresztą seria, której nie trzeba ani przedstawiać, ani polecać. **W nią wystarczy po prostu zagrać. Na co czekasz?!**

PEŁNA WERSJA

Gary Grigsby's World at War



W tym roku na płytach Clicka **było już kilka świetnych strategii dotyczących okresu II wojny światowej**, ale gwarantujemy, że **żadna z nich nie była równie dobra jak World at War.**

To produkcja o dużych ambicjach – podobnie jak gry z serii Hearts of Iron symuluje przebieg całego konfliktu – ale realizuje je bezbłędnie. World at War przedstawia działania na poziomie strategicznym i taktycznym, przy czym robi to w sposób, który łatwo zrozumieć i opanować. Jest to więc tytuł, z którym powinni zapoznać się nie tylko fani gier strategicznych, ale również ci, którzy po prostu interesują się militariami i tematyką II wojny światowej.

Może właśnie tobie uda się pokonać wojska hitlerowskie szybciej niż w 1945 roku?

Instrukcję do gry znajdziesz na płycie.

⚠ Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Zawartość płyt CLICK! 12/2006

CD1
- **Pełna wersja:**
  Worms 3D CD#1

CD2
- **Pełne wersje:**
  Gary Grigsby's World at War
  Worms 3D CD#2

DVD
- **Pełne wersje:**
  Gary Grigsby's World at War
  Worms 3D
- **Wersje demo:**
  18 Wheels of Steel: Haulin'
  Age of Empires III: WarChiefs
  Battlefield 2142
  Championship Manager 2007
  Dominions 3: The Awakening
  Dracula Twins
  EaW: Forces of Corruption
  Football Manager 2007
  LEGO Bionicle Heroes
  Made Man
  NHL Manager 2007
  ParaWorld
  PDC World Championship Darts
  Pixel Ships Retro
  Sonic Riders
  Xeno Blast

Piotruś Gawędziarz.

FABLE® 2

Uwaga! W tej zapowiedzi nie będzie żadnych konkretów. Ale i tak chcesz ją przeczytać. Uwierz mi...


...a dziad wiedział, nie powiedział, a to było tak...


Siała baba mak...


...nie wiedziała jak...

Podobnie jak wstęp wyglądała pierwsza prezentacja gry Fable 2, którą Peter Molyneux przeprowadził na zorganizowanej przez Microsoft imprezie X06. „Show" to odbyło się właśnie przy tej okazji, bo Fable 2 wyjdzie zarówno na Xboxa 360, jak i PeCety, a firmie Billa Gatesa zależało na tym, by swoje poparcie dla obu platform zaprezentowali najwięksi gracze branży. Czas był jednak nie do końca trafiony, bo **Fable 2 jest na razie na etapie eksperymentów i praktycznie niemożliwe było złożenie wersji kodu w całość, do której można by dopuścić dziennikarzy.** Zamiast pokazać konkretny kod gry, Peter postanowił o niej opowiedzieć.

Fable to po angielsku bajka lub gawęda i Molyneux stanął na wysokości zadania, okazując się niesamowitym gawędziarzem. Rozpoczął od tego, że Fable 2 ma być w jego zamierzeniu „najlepszą kontynuacją w historii kontynuacji" – nowa gra będzie nie tylko większa i ładniejsza, ale również wypełniona po brzegi pomysłami, które wcześniej albo w ogóle się nie pojawiły, albo ich realizacja była niemożliwa ze względu na ograniczone możliwości sprzętu.

Elementów, które mają zapewnić Fable 2 miano najlepszej kontynuacji w historii, jest kilka. Pierwszy z nich to dynamiczny świat gry – kraina, w której będzie się toczyć rozgrywka, ma zmieniać się w zależności od działań gracza. Jako przykład Peter podaje obozowisko skryte w środku lasu. Gdy po raz pierwszy do niego dotrzesz, jego mieszkańcy zaproponują ci handlową wymianę. Możesz ich zaatakować, a wtedy okoliczny las pozostanie na długie lata cichym, zapomnianym przez ludzi miejscem. Jeśli zgodzisz się na handel, obozowisko zamieni się z biegiem czasu w solidną leśniczówkę, potem w malutką wioskę, a wreszcie w licznie zamieszkaną osadę.

Rzecz druga to **możliwość przejęcia kontroli nad niemal wszystkimi lokacjami, które widać w świecie Fable 2.** Mieliśmy już erpegi umożliwiające zakup domu czy posiadłości, Molyneux obiecuje jednak, że w jego grze będzie można zdobyć akt własności każdej karczmy, zamku, a nawet lochów i labiryntów. Po co? Wszystkich zastosowań tych lokacji nie znamy, ale jedno z nich jest już pewne – w miejscu takim bohater gry będzie mógł zamieszkać... wraz ze swoją rodziną.

> Gdy usłyszysz o tym po raz pierwszy, powiesz: „Molyneux to idiota". Gdy ujrzysz to w akcji, nazwiesz go geniuszem.



Już pierwszy Fable pozwalał na podrywanie niewiast, drugi idzie o krok dalej. Jeśli namówisz białogłowę, by wylądowała z tobą na sianie, a na dodatek podczas igraszek nie zabezpieczycie się odpowiednio, po dziewięciu miesiącach od takich figli na świat przyjdzie twoje potomstwo. Potem, wraz z upływem lat, będzie ono powoli rosnąć, a zawsze, gdy będziesz wracał z podróży, możesz liczyć na to, że twoja gromadka powita cię w domu radosnymi okrzykami. Rodzinę trzeba będzie utrzymywać, przynosić jej jadło i dbać o bezpieczeństwo, a **jeśli będziesz grał postacią kobiecą, musisz liczyć się z tym, że z powodu ciąży będziesz musiał zrezygnować na jakiś czas z przygód.**

Równie barwnie Molyneux opowiadał o nowym systemie walki, który będzie automatycznie dobierał animacje ciosów i ruchów postaci w zależności od tego, gdzie i z kim się pojedynkujesz. **Zdaniem Petera system ten zmieni na zawsze walkę w grach komputerowych, bo wygląda wyjątkowo realistycznie i wiarygodnie.** Obrazowe było również porównanie stylu graficznego Fable 2 do filmu „Braterstwo wilków" – akcja gry toczyć się będzie 500 lat po wydarzeniach z jedynki, do klasycznego świata fantasy wprowadzona zostanie broń palna i inne wynalazki epoki renesansu.

Szef studia Lionhead najważniejsze zostawił jednak na koniec. Według niego Fable 2 ma mieć jeszcze jeden element, który, gdy usłyszymy o nim po raz pierwszy, sprawi, że stwierdzimy „Molyneux to totalny idiota" (cytat z mistrza!). Za to gdy sami wypróbujemy to w akcji, nazwiemy twórcę Fable 2 geniuszem. Cóż to za element? To zostanie zdradzone dopiero w przyszłym roku (na imprezie będącej następcą targów E3?), na razie dostaliśmy od Petera tylko wskazówkę złożoną z dwóch wyrazów. Brzmi ona następująco: „bezwarunkowa miłość". I bądź tu mądry...

Fable 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Lionhead Studios	brak

http://www.fable2.com/

Premiera: 2007

Gatunek: RPG

(+) wyobraźnia Petera Molyneux jest nieograniczona, a moc nowych komputerów wystarczająco duża, by zrealizować jego pomysły

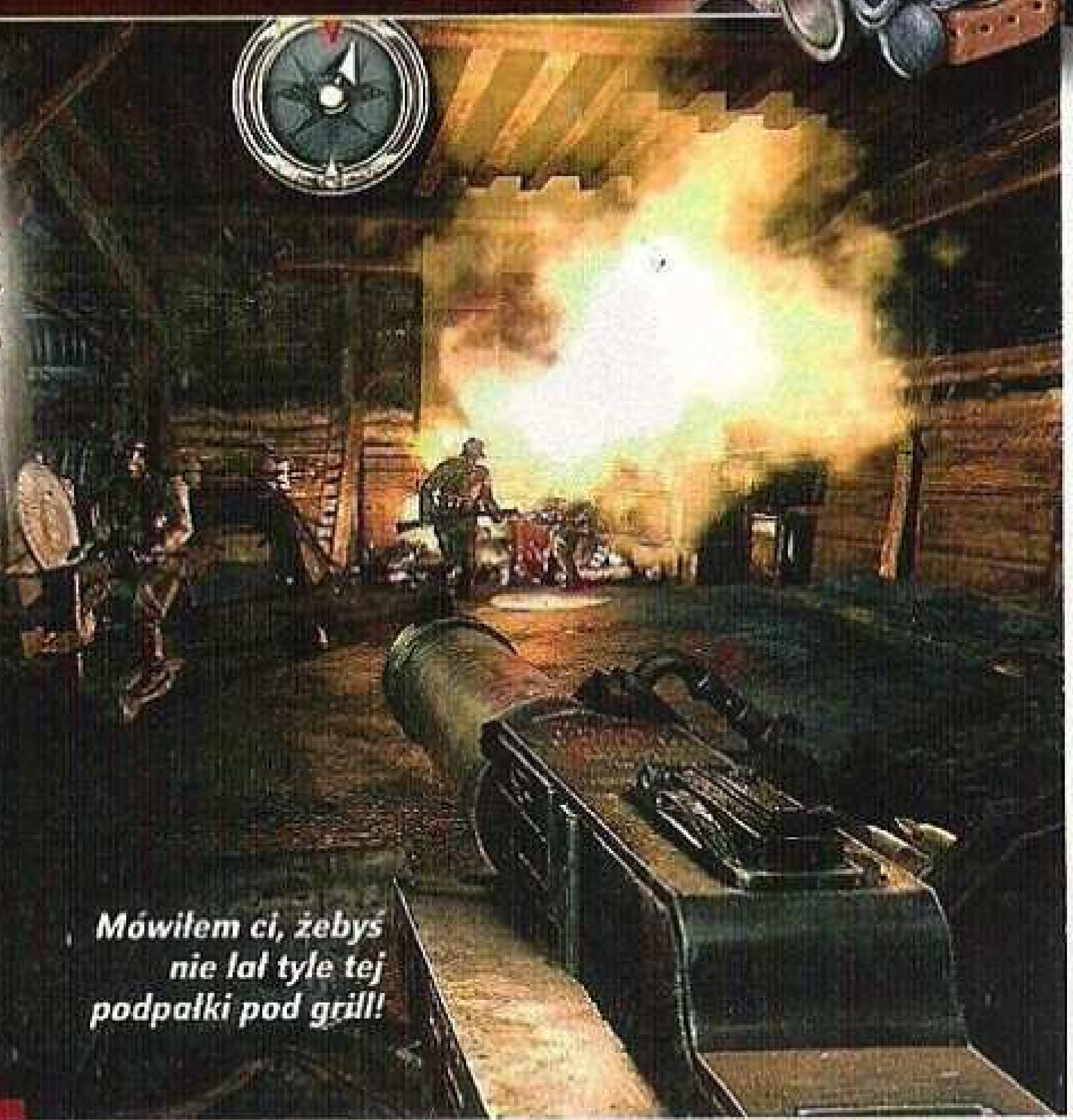
(−) jak zwykle przy okazji gier zapowiadanych przez Petera, może się okazać, że finalny produkt to ledwie część tego, co planowano

Opowiadając o Fable 2, Molyneux powiedział: „Znowu zabrałem się do projektowania jak za starych, dobrych czasów". Brzmi obiecująco!

Autor: Foch77

I wojna światowa z udziałem wampirów i demonów.





Mówiłem ci, żebyś nie lał tyle tej podpałki pod grill!

Painkiller był jedynym polskim shooterem, który odniósł światowy sukces. Być może już w przyszłym roku w jego ślady pójdzie NecroVisioN...

Za tytuł ten odpowiada studio założone przez autorów Painkillera. Wszystko zaczęło się od Radomira Kucharskiego, który – notabene – zbierał doświadczenie, pracując nad Medal of Honor: Allied Assault i Men of Valor: Vietnam. Połączył siły z Wojtkiem Pazdurem i Kamilem Bilczyńskim, a niebawem dołączyli do nich inni znajomi z ekipy, która stworzyła Painkillera. **Nazywają się teraz The Farm 51 i planują zawojować rynek gier.**

Podobnie jak w Painkillerze, w NecroVisioN **pojawią się motywy tzw. „szatanistyczne", ale tym razem będą one wplecione w realia I wojny światowej.** Autorzy zdecydowali się na ten okres, ponieważ uważają go za idealne tło dla gry akcji z elementami horroru. Wówczas to po raz pierwszy użyto broni masowego rażenia na tak wielką skalę, wtedy też podjęto próby stworzenia żołnierza idealnego.

Wrogowie w NecroVisioN będą przypominali bardziej kreatury z Silent Hilla niż z Dooma.

W NecroVisioN, **zamiast kolejnej historii o dzielnych żołnierzach, poznasz opowieść o podziemnej wojnie między wampirami a demonami.** Rozpoczęła się ona z winy wampirów, które zaczęły eksperymentować z czarną magią i otworzyły bramy do świata demonów. Scenariusz gry rozpocznie się zaraz po wybuchu I wojny światowej.

Ekipa z The Farm 51 pracuje nad tym, aby misje w NecroVisioN były wyjątkowo różnorodne. Ponoć **każdy etap będzie się dało ukończyć na kilka sposobów.** Zaprawieni w shooterach gracze zapewne będą dążyli do celu, wykańczając wszystkich przeciwników, inni zaś będą mogli przechodzić kolejne poziomy, rozwiązując rozmaite łamigłówki.

Jeśli zdecydujesz się wyżynać w pień wszystkich wrogów, to raczej nie będziesz się nudził. Wszystko za sprawą dużej liczby różnego rodzaju oponentów. Na początku rozgrywki będziesz strzelał do zwykłych żołnierzy, ale czym bliżej końca, tym przeciwnicy będą... bardziej interesujący. **Natrafisz na demony, nieumarłych, potwory, cyborgi, roboty...** Wrogowie w NecroVisioN będą przypominali bardziej kreatury z Silent Hilla niż te z Quake'a czy Dooma. **Szczególnie ciekawie zapowiadają się bossowie, tacy jak organiczny Big Manta Demon czy ogromny czołg.**

Sprzęt do eksterminacji przeciwników będzie tak zróżnicowany, jak i oni sami. Pojawią się między innymi klasyczne dla okresu I wojny światowej: pistolet M1911, karabiny MG08/15, kilka strzelb (w tym M97T), a także broń biała. Gdy wylądujesz w świecie demonów, w twoim arsenale znajdą się nowe, typowe dla wampirów narzędzia mordu. Zdobędziesz też wtedy nadludzkie zdolności. **W walce przy użyciu broni białej będziesz mógł skorzystać z szerokiego wachlarza kombosów.** Ten element rozgrywki ma przypominać typowe arcade'owe bijatyki – tyle że zrealizowane w trybie FPP.

Poza rozbudowanym trybem dla pojedynczego gracza otrzymamy solidnego multiplayera. Scenariusze, które się w nim znajdą, można podzielić na dwie grupy – rozgrywające się na realnych polach bitew oraz toczone w fantastycznym świecie demonów i wampirów. W opcji dla wielu graczy znajdzie się sporo różnorodnych klas postaci. Ciekawie – choć to w gatunku shooterów zespołowych nic nowego – zapowiada się też możliwość zastawiania pułapek, przeprowadzania ataków artyleryjskich czy używania gazu.

NecroVisioN będzie działał na tym samym silniku graficznym co Painkiller. Zdaniem autorów idealnie pasuje on do stylu gry i powinien spisać się w akcji wzorowo. Przez dwa lata, które minęły od premiery ostatniego hitu ludzi z The Farm 51, wprowadzili oni do engine'u kilka nowych elementów, takich jak dynamiczne światłocienie, nowoczesne shadery, efekty HDR czy poprawiony system fizyczny rag-doll.

Dawno nie mieliśmy shootera, który skupiałby się na realiach I wojny światowej, nigdy tematu tego nie poruszali w swoich produkcjach Polacy. Jak The Farm 51 sobie z tym poradzi? **Niestety o tym przekonamy się dopiero za rok...**



Rysiek ostatnio dość mocno popił na służbie, stąd problemy żołądkowe.



Już zmierzcha. Czas na podwieczorek!

NecroVisioN

Producent:	**Dystrybutor PL:**
The Farm 51	brak

http://www.thefarm51.com/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: akcja

(+) ciekawe realia • zróżnicowanie misji, przeciwników i broni • sprawdzony silnik graficzny

(−) na razie za wcześnie, by o nich mówić

Polacy znów mają świetny pomysł na grę. Shooter w realiach I wojny światowej, ale z elementami fantastyki i horroru? To brzmi intrygująco.

Autor: Roland

BLACK BUCCANEER

Jak by wyglądało dziecko Księcia Persji i Lary Croft, gdyby urodziło się w XVII wieku na Karaibach? Pewnie byłoby ładne...

Dobra armata to zawsze znakomite przedłużenie ego...

Robinson?! Kopę lat!

Bawił się w nietoperza, ale zemdlał.

I cholernie zwinne. Niedługo zresztą będziesz mógł się przekonać na własne oczy, o ile wszystkie zapowiedzi francuskich developerów z Widescreen Games znajdą odzwierciedlenie w rzeczywistości. Trzymam za słowo, bo póki co ich dorobek nie nastraja jakoś szczególnie optymistycznie: Airborne Troops czy Dead to Rights II nie zostały zbyt ciepło przyjęte przez graczy i recenzentów. Złą passę czas wreszcie przerwać – a Black Buccaneer ma całkiem spore szanse, by to zrobić.

Wbrew pozorom **gra nie powstaje chybcikiem przy okazji popularności tematyki pirackiej, spowodowanej kasowym filmem.** Buccaneer jest tworzony już od dłuższego czasu, a pierwotną datą premiery (w chwili pisania tego tekstu widnieje ona jeszcze na oficjalnej stronie dystrybutora!) był drugi kwartał tego roku. Kiedy gra się ukaże, będzie rasową produkcją action/adventure – porównania do serii Prince of Persia narzucają się automatycznie.

Wcielasz się we Francisa Blade'a (czyż może być lepsze imię i nazwisko dla pirata?!), którego **jedynym celem w życiu jest odnalezienie skarbu, co pozwoliłoby mu na beztroskie spędzenie reszty swych dni w otoczeniu pięknych kobiet.** Podczas jednej z wypraw o mały włos ten świetny plan nie spaliłby na panewce, gdyż łajba, na której płynął bohater, nie wytrzymała sztormu. Blade'a poznajesz, gdy fale wyrzucają go na tajemniczą wysepkę. Tam do jego uszu zaczynają dochodzić dziwne, niepokojące dźwięki. Idzie w stronę ich źródła, aż trafia do jaskini, w której znajduje amulet...

W ten oto sposób Francis poznaje swojego największego przyjaciela, przeklętego pirata, zwanego Black Buccaneerem. Od tego momentu młodzieniec zyskuje możliwość przeistoczenia się w swojego starszego kumpla, co niesie ze sobą wiele korzyści. Przede wszystkim **Czarny całkiem nieźle włada magią voodoo, co czyni go prawdziwą maszyną do zabijania.** Zanim dotrzesz do upragnionego skarbu, czeka cię szalona podróż przez 18 zróżnicowanych lokacji i wypełnienie czterech głównych questów. Co ciekawe, **w przeciwieństwie do większości zręcznościówek, BB będzie grą nieliniową** – niemal każdą napotkaną przeszkodę będzie można ominąć na różne sposoby, cały czas możesz też wybrać postać, którą chcesz się poruszać. To wszystko sprawia, że do Black Buccaneera powinieneś chcieć wrócić, gdyż przechodząc go po raz drugi, wciąż będziesz odkrywał nowe możliwości.

Nieliniowość powinna sprawić, że przechodząc grę po raz drugi, wciąż będziesz odkrywał nowe możliwości.

Produkcja Widescreen Games została podzielona w miarę równo między walkę i fragmenty typowo platformowe. **Nie zabraknie tu strzelania, pojedynków na broń białą oraz używania magii, ale również wiele będzie wspinania się i omijania różnych pułapek.** Wszystko to oczywiście w malowniczym karaibskim otoczeniu...

Mam pewne wątpliwości, jeśli chodzi o grafikę. **BB powstaje na PC i „stare" konsole, musi więc być dostosowany do możliwości PS2, które dziś już nie zachwycają.** Z drugiej strony jest dobra wiadomość dla posiadających słabsze kompy – grą będzie się mógł cieszyć każdy, kto ma choćby jednogigowego procka, 256 MB RAM-u i 32-megową kartę graficzną. Nie wiadomo za to, czy w opcjach znajdzie się możliwość włączenia trybu szerokiego ekranu (z angielskiego widescreen). Uwierz lub nie, ale poprzednie gry Widescreen Games na to nie pozwalały...

Autor: Che Collada

Black Buccaneer

Producent:	Dystrybutor PL:
Widescreen Games	brak

http://www.blackbuccaneer.com/

Premiera: koniec tego roku

Gatunek: akcja

+ połączenie Lary Croft z Księciem Persji • nieliniowa rozgrywka
− do tej pory grom Widescreen daleko było do ideału...

Książę porzucił Persję i w postaci Francisa Blade'a przeniósł się na Karaiby. Tak przynajmniej na pierwszy rzut oka wygląda Black Buccaneer...

Co by nie mówić, Need for Speed to to nie jest.

Alan WAKE

Klimat „Miasteczka Twin Peaks", fabuła inspirowana „W paszczy szaleństwa" i groza rodem ze „Lśnienia" – takie filmowe wzorce obiecuje nowa produkcja twórców Maxa Payne'a.

O tym, że studio Remedy pracuje nad nową grą, wiadomo już od dawna, znamy również jej tytuł i... to właściwie wszystko. Po pierwszych informacjach udostępnionych tuż przed targami E3 dwa lata temu i krótkiej prezentacji pokazanej w Los Angeles w 2005 roku Finowie całkowicie zamilkli, ogłaszając na swojej stronie internetowej, że zamierzają skupić się na pracy nad swoim dziełem, nie zajmując sobie głowy kontaktami z prasą, zapowiedziami itd. Dopiero teraz, **przy okazji wrześniowej imprezy X06, pokazali spory grywalny kawałek Alana Wake'a.** Niestety nadal to, co najciekawsze, trzymają w tajemnicy...

O tym jednak za chwilę – najpierw to, co wiemy na pewno. Remedy opisuje swoją nową produkcję jako „psychological action thriller", będzie to więc gra akcji z subtelnymi elementami horroru – **strach i niepewność wywoływane będą** nie przez kreatury o trzech głowach i wielkich paszczach, a raczej **przez mroczną atmosferę, zagadkowe rozmowy z napotkanymi postaciami i ponuro migające neonówki.** Bohaterem jest tytułowy Alan Wake, pisarz z poważnymi problemami, które rozwiązać ma wyjazd do miasteczka Bright Falls.

W mieścinie tej znajduje się klinika leczenia bezsenności – przypadłości, na którą Alan cierpi od czasu zniknięcia jego dziewczyny, Alice. Była to kobieta niezwykła – pojawiła się w życiu Wake'a wtedy, gdy przeżywał kryzys twórczy. Kiedy jednak zaczął się z nią spotykać, jego sny zaczęły obfitować w wizje tak sugestywne i niezwykłe, że spisane stworzyły książkę, która szybko stała się bestsellerem. **Wtedy Alice przepadła bez słowa wyjaśnienia, a wraz z nią... sny Alana.**

Bright Falls znajduje się w samym środku całego obszaru gry o wymiarach 10 na 10 kilometrów. Programiści wymyślili sobie, by miasteczko to umieścić w stanie Washington, w północno-zachodniej części USA. To region o dość zróżnicowanym charakterze – są tu i zalesione wzgórza, i płaskie, pozbawione roślinności niziny, dużo też rzek i jezior. Wszystkie te krajobrazy pojawią się również w grze, a dzięki oprawie korzystającej z najnowszych efektów graficznych zobaczysz tu kilka zapierających dech w piersiach obrazków – np. ogromną tamę, na szczycie której znajduje się jedna z dróg prowadzących do miasteczka.

Engine, na którym pracuje ta produkcja, jest bardzo wydajny – Remedy obiecuje, że zasięg wzroku bohatera będzie wynosił około dwóch kilometrów, dlatego stojąc na wzgórzach, których w sąsiedztwie Bright Falls jest całkiem sporo, będzie można zobaczyć duży kawałek okolicy. **Silniczek ten pozwala również na niszczenie wielu znajdujących się w świecie gry obiektów, oczywiście w czasie rzeczywistym** – podczas prezentacji jeden z programistów wywołał tornado, które przeszło przez niewielką farmę, unosząc w górę samochody, skrzynki, a nawet rozrywając drewniane ściany domów. Efekt naprawdę robił realistyczne – a przy tym piorunujące – wrażenie i zapewne zostanie wykorzystany w grze w jakiejś sekwencji, którą pamiętać i wspominać będziemy długo po jej premierze.

Z takich godnych zapamiętania momentów ma się zresztą składać cała gra – **chociaż miasteczko Bright Falls i jego okolice będzie można swobodnie zwiedzać, cała fabuła będzie raczej liniowa i dość mocno opisana najróżniejszymi skryptami.** Remedy pokazało jedną z takich scen, sam początek gry, w którym Alan Wake szuka drogi do ukrytego w górach domku, gdzie ma nocować podczas terapii.

Jadąc samochodem, natrafia na faceta łapiącego okazję, którego zabiera ze sobą, a potem – **w stylu typowym dla humoru znanego z Maxa Payne'a** – prowadzi z nim zabawną rozmowę

Prognoza pogody

Jednym z bardziej efektownych elementów oprawy graficznej Alana Wake'a jest dynamiczny **system zmian pogody** i pór dnia. Jego działanie prezentuje poniższy screen – ten sam odcinek górskiej drogi pokazany w pochmurny wieczór, słoneczny dzień i mglistą noc.




Biegnij, Alan, biegnij!





Chyba widziałem kotka...

o roli autostopowiczów w horrorach. W pewnym momencie zauważają stojący na poboczu rozbity samochód. Bohater wysiada, by sprawdzić, co się stało, a wtedy potężna ciężarówka uderza w jego auto. Alan traci przytomność – gdy się budzi, autostopowicza już nie ma, a wokół powoli zapada zmrok. Wake postanawia dostać się do domku, który znajduje się kilkaset metrów dalej, i stamtąd wezwać pomoc. Tu zaczyna się horror – gdy wchodzi na ścieżkę prowadzącą do chatki, zaczynają migać i gasnąć oświetlające ją lampy, za plecami Alan słyszy czyjeś kroki, a dookoła rozbrzmiewają dziwne głosy. Nagle pojawia się autostopowicz, który zdaje się emanować dziwnym światłem. Gdy groza sięga zenitu... programista z Remedy kończy prezentację.

Gra akcji z elementami horroru i wisielczego humoru w wykonaniu ludzi z Remedy może odnieść spory sukces.

Tu dochodzimy do zapowiedzianej nieznanej ciekawostki – wiemy na pewno, że dużą rolę będą odgrywać w grze światło i mrok. Przeciwnicy Alana – postacie z jego snów – będą działali głównie w ciemności. **Światło emitowane przez lampy czy latarkę bohatera ma więc ich odstraszać, a podobno może nawet służyć jako broń** – tyle tylko, że Remedy nie chce na razie zdradzić, na czym mechanizm ten będzie polegał. Postarano się jednak, by system dynamicznego oświetlenia był jak najbardziej realistyczny – zastosowano więc nie tylko efekt HDR, ale i algorytmy wolumetryczne, symulujące zachowanie się światła rozpraszanego na cząsteczkach znajdujących się w powietrzu.

Alan Wake budzi ciekawość. Gra akcji z elementami horroru – i wisielczego humoru – w wykonaniu ludzi z Remedy może odnieść naprawdę spory sukces. Kluczem do niego będą fabuła, faktyczna swoboda rozgrywki – a jej na obecnym etapie ocenić nie sposób – oraz mechanizmy stojące za ową tajemnicą dotyczącą światła i mroku, której Finowie jeszcze zdradzić nie chcą. Jeśli te elementy nie zawiodą, **Alan Wake stanie się tytułem równie przełomowym jak Max Payne i do niego zacznie my porównywać wszystkie wydane po nim interaktywne dreszczowce.**

Rada – zanim strzelisz, poświeć!

No, kierowniku, tanio nie będzie. Tak to jest, jak się kupuje te gruchoty z Niemiec.

Alan Wake

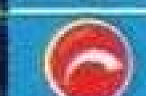
Producent:	Dystrybutor PL:
Remedy Studios	brak

http://www.alanwake.com/

Premiera: 2007

Gatunek: akcja


fantastyczna oprawa graficzna • duży obszar gry • wisielczy humor • renoma twórców • klimat rodem z najlepszych dreszczowców


najważniejszy element gry wciąż pozostaje niewiadomą

Finowie z Remedy szykują produkcję naprawdę nietypową – wygląda na to, że będzie to dużo więcej niż tylko „europejski Silent Hill".

Autor: Foch77

Czas na powrót do świata Forgotten Realms!

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights 2

Zbliża się – jest tuż, tuż... O co chodzi? O Neverwinter Nights 2 – sequel jednej z najlepszych gier cRPG!

beta test


Robale mają przerąbane w każdej grze RPG...

Ostatnio, śmigając po serwisach internetowych, natrafiłem na ciekawą informację. Neverwinter Nights znajduje się obecnie w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych gier online (z pominięciem wszelkiej maści MMORPG-ów). Jest to wynik bardzo dobry jak na tytuł mający swoje lata, a przy okazji świetnie ukazuje żywotność tej produkcji. Czy NWN 2 powtórzy sukces poprzedniczki? **Miałem okazję położyć łapki na grywalnej, prawie finalnej** (tzw. Release Candidate 3) **wersji gry i mogę przynajmniej po części odpowiedzieć na to pytanie.**

Pierwsze, co zwraca na siebie uwagę po odpaleniu Neverwinter Nights 2, to niesamowicie klimatyczna muzyka. **Dźwięki trochę znajome... Czyżby? Tak! To stary kumpel z poprzednich produkcji Obsidian – Jeremy Soule.** Mimo upływających lat ten człowiek ciągle wie, jak trafić w gusta graczy. W takich produkcjach muzyka jest ważna, bo buduje klimat, a Jeremy'emu udaje się ona jak nikomu innemu.

Jedyne, co pozostaje do zrobienia po wsłuchaniu się w wiodący temat muzyczny, to stworzenie postaci i rozpoczęcie gry. Temu etapowi poświęciłem najwięcej czasu. **Twórcy obiecywali możliwość zagrania prawie każdą z ciekawszych ras z systemu D&D w wersji 3,5. Obietnicy dotrzymali.** Na początku wszystko wygląda niewinnie – wybór jest podstawowy, jedyną nowością są osobnicy Planetouched (istoty z innego planu astralnego). Cała zabawa zaczyna się w momencie wyboru „podrasy". Dzięki temu możesz przejść Neverwintera nie tylko podstawową odmianą krasnoluda, ale również m.in. duergarem. Gdy już wybierzesz rasę, przychodzi czas na przyporządkowanie gieroja do odpowiedniej klasy. Najciekawsze są te, które będzie można zdobyć w dalszej części gry. Z tego, co zauważyłem, **uzyskasz nawet możliwość poprowadzenia elitarnego złodzieja z Amn!**

Ratunku! Ktoś mnie zamknął w wielkiej bańce!

Graficznie najnowsza produkcja Obsidian prezentuje się olśniewająco. Wystarczy tylko dać zbliżenie na bohatera, żeby przyjrzeć się najdrobniejszym szczegółom jego ekwipunku. **Wnętrza wykonane są z taką samą dokładnością – widać poszczególne cegły w ścianach, a jak się dobrze przypatrzeć stołom, to można dostrzec nawet sęki.** Największe wrażenie robią jednak walki przy użyciu magii. Wyglądają lepiej niż fajerwerki na święto narodowe. Tego nie da się oddać na statycznych screenach – to trzeba po prostu zobaczyć!

Jeśli twórcy popracują trochę nad sztuczną inteligencją, będziemy mieli do czynienia z najlepszą grą RPG tego roku.

Po pojedynkach z przeciwnikami widać, że ludzie z Obsidian postawili w nich przede wszystkim na rozmach. **Już na samym początku będziesz uczestniczył w walce z dziesiątkami przeciwników.** Oczywiście nie pozostaniesz w tym boju sam – otrzymasz wsparcie NPC-ów. Jeżeli chodzi o ich inteligencję, to na polu walki zachowują się całkiem sprawnie, ale czasami mają pewne problemy z poruszaniem się (pathfinding).

Oprócz postaci niezależnych w epickich bojach pomogą ci członkowie twojej drużyny – a ilu ich będzie, to już zależy od charyzmy twojej postaci. **W najnowszym Neverwinterze otrzymasz większą swobodę w zarządzaniu swoimi kompanami.** Wystarczy, że naciśniesz klawisz odpowiedzialny za kartę postaci, przejdziesz na specjalną zakładkę i możesz zmienić kilka różnych parametrów AI swoich towarzyszy. Świetne rozwiązanie, gdy porówna się to ze sposobem kierowania drużyną w poprzedniej części NWN.

„Moja" wersja Neverwinter Nights 2 pozwalała na rozegranie tylko tutoriala i części pierwszego aktu. Jednak nawet przy tak ograniczonym fragmencie gry można zauważyć, że twórcy dotrzymali wszystkich obietnic. Teraz wystarczy, że popracują trochę nad sztuczną inteligencją, a będziemy mieli do czynienia z najlepszą grą RPG roku – mówię to z pełnym przekonaniem! Nie pozostaje nam nic innego jak czekać...


Sukcesów w poszukiwaniu męża jej nie wróżę...

Co tak pięknie gra?



Jeremy Soule zainteresował się grami komputerowymi już w liceum. Czuł, że ich muzyce brakuje „dramatyczności". Po zakończeniu liceum wysłał kasetę demo do LucasArtsu i Squaresoftu – w ten sposób jego kariera rozkręciła się na dobre. Przez wszystkie lata miał okazję współpracować z największymi tuzami w branży. Gdzie można usłyszeć jego muzykę? Wystarczy tylko wspomnieć dwie ostatnie części serii The Elder Scrolls, Guild Wars: Factions albo Star Wars: KotOR. Miejmy nadzieję, że dźwięki skomponowane przez Jeremy'ego będą pieścić nasze uszy jeszcze przez wiele lat.

Neverwinter Nights 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Obsidian Entertainment	CD Projekt

http://www.atari.com/nwn2/

Premiera: grudzień 2006

Gatunek: RPG

+ klimat! • cudowna grafika • epicki rozmach

– małe problemy z AI

Jest na co czekać. Wygląda na to, że Obsidian Entertainment spełniło wszystkie obietnice. Szykuje się jedna z najważniejszych gier roku!

Autor: Krzaq

Władca Pierścieni II: Bitwa o Śródziemie – Dodatek do gry – Król Nazguli

Nazgule to interesujące bestie. Na tyle, że ich królowi poświęcono dodatek do najlepszej strategii z uniwersum Władcy pierścieni.

Minął już tysiąc lat od Bitwy Ostatniego Przymierza, w której to Sauron stracił rękę wraz ze swoim pierścieniem. Tenże trafił do Isildura, którego niebawem zabiły orki. Teraz pierścień leży na dnie mętnego jeziora, a Sauron czeka na swoje pięć minut.



Panowie, czas przećwiczyć nowy układ. Jutro występujemy w programie Mandaryny.



Podczas wojny najważniejsza jest estetyka.

Twoje zadanie – zbudować potężne imperium i pokonać przodków Aragorna, słynnego łowcy z północy.

W kampanii dla pojedynczego gracza **poznasz losy tytułowego Króla Nazguli. Przemierzysz wraz z nim drogę od królestwa Angmar aż po krainę Arnor.** Będziesz miał za zadanie zbudować silne imperium i pokonać przodków Aragorna, słynnego łowcy z północy. Scenariusz gry powstał w głównej mierze za sprawą wyobraźni jej autorów, bazuje bowiem na wydarzeniach, o których Tolkien ledwie wspominał w swojej trylogii.

Panowie z Electronic Arts przygotowali dla graczy szereg nowych jednostek, budynków i czarów. W zapowiedziach **najwięcej miejsca poświęcono dwóm postaciom w armii Króla Nazguli, a są to: Thrall Master (Pan Niewoli) oraz The Sorcerer (Czarnoksiężnik).** Ten pierwszy będzie potrafił przywołać pomocników, takich jak włócznicy, miotacze toporów czy wilczy jeźdźcy. Natomiast zaletą tego drugiego będzie znajomość potężnych zaklęć. Aby wątły czarownik szybko nie zginął, będą go chronić akolici. Ciekawie zapowiadają się również nowe czary. Avalanche – czyli Lawina – pozwoli ci zasypać przeciwnika kamieniami, co może się przydać szczególnie podczas oblężenia twierdzy. A za pomocą Shade of the Wolf (Cień Wilka) **przywołasz wilkołaka, który pomoże ci w walce z armią wroga.** Poprawione zostaną także algorytmy sztucznej inteligencji, lepiej będzie wyglądało m.in. przemieszczanie się w kolumnie, a to dlatego, że teraz **wszystkie jednostki będą się poruszały jedną prędkością, dopasowaną do najwolniejszych postaci w szyku.**

Król Nazguli to tylko jedna kampania i kilka nowych jednostek, budynków oraz czarów, ale fani Władcy pierścieni na pewno nie odpuszczą sobie przyjemności zagrania w ten dodatek. A dodam, że już zapowiedziano kolejny, związany z siłami dobra.

Władca pierścieni: Bitwa o Śródziemie II – Król Nazguli

Producent:	Dystrybutor PL:
Electronic Arts	EA Polska

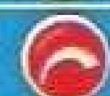
http://www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/

Premiera: gwiazdka 2006

Gatunek: RTS



całkiem nowa opowieść • nowe jednostki, budynki i czary



czy to, co oferuje Król Nazguli, to jednak nie za mało?

Electronic Arts – jak zwykle – idzie po linii najmniejszego oporu. Tym razem dodaje tylko jedną kampanię i garść nowych jednostek, budynków oraz czarów.

Autor: Roland

NEWS

Mass Effect na PC

To jeszcze nieoficjalna, ale praktycznie na 100% pewna informacja: **Mass Effect**, gra RPG utrzymana w konwencji science fiction, po premierze na Xboxa 360 pojawi się również na PC. Przewidywana data premiery – koniec 2007. Zapowiedź w Clicku – za miesiąc!

Vietcong 2: Fist Bravo za darmo!

Pterodon, czeskie studio odpowiedzialne za grę **Vietcong 2**, wypuściło darmowy dodatek do tej produkcji zatytułowany **Fist Bravo**. Zawiera on siedem nowych map do rozgrywki wieloosobowej, sporo usprawnień ułatwiających zabawę zarówno w pojedynkę, jak i w multi. Dodatek można ściągnąć z oficjalnej strony gry: www.indiglow.co.uk.

Gwiazdy w NWN 2

Lokalizacja gry **Neverwinter Nights 2** to jedno z większych przedsięwzięć tego typu w historii. Do przetłumaczenia jest ponad 4500 stron tekstu, czym NWN 2 przebija do tej pory największego Morrowinda (tam było ok. 3000 stron). To tyle, ile miały obie części Baldur's Gate razem wzięte. Porównanie z BG jest o tyle nieprzypadkowe, że w nagraniach głosów udział wezmą gwiazdy, które sprawdziły się i przy tamtej grze – m.in. Piotr Fronczewski, Marian Opania, Henryk Talar, Krzysztof Kowalewski, Wiktor Zborowski i Joanna Jabłczyńska.

Mistrzowie świata!!!

Sensacja – najlepszy polski zespół w Counter-Strike'a, Team Pentagram G-Shock, zdobył w swojej konkurencji tytuł mistrzowski imprezy World Cyber Games. Zaraz po sukcesie udało się nam porozmawiać z Filipem „Ryanem" Kasprowiczem, menedżerem zespołu.



Nie za 4 lata, a już teraz: Polska mistrzem świata!

Click: Jesteście mistrzami świata. Jakie to uczucie?
Ryan: Wspaniałe! Złoty medal to marzenie każdego sportowca, wirtualnego czy nie. Jednak z pewnością minie jeszcze trochę czasu, zanim sobie uświadomimy, co naprawdę osiągnęliśmy...

Jak oceniasz poziom tegorocznych finałów?
Był niesamowicie wysoki. Myślę, że do tej pory nie było tak interesującej edycji WCG. Powrót do wersji Counter-Strike 1.6 na pewno pomógł, do tego w Monzy zebrała się cała światowa czołówka i walki byly bardzo zaciete.

Jaka atmosfera panuje na finałach WCG?
Jak na prawdziwych mistrzostwach świata. Wszędzie jest pełno reklam, niewyobrażalna ilość mediów. Podczas finału, który graliśmy na scenie, wszyscy reporterzy starali się złapać tę jedną liczącą się fotkę. Telewizja, radio, gazety – czuć, że zainteresowanie e-sportem cały czas rośnie...

Jakie są najbliższe plany mistrzów świata?
Po dwóch miesiącach pełnych wysiłku wszyscy chcą trochę odpocząć. Musimy też nadrobić zaległości w nauce. Ale niedługo ruszamy znów do przygotowań do następnych zawodów, a już teraz nie możemy się ich doczekać.



Drogie lądowanie Flight Simulatora

Flight Simulator X już niedługo trafi do sprzedaży w polskiej, kinowej wersji językowej – ale będzie to gra chyba tylko dla koneserów. W Polsce wydana zostanie wyłącznie wersja Deluxe, w której co prawda znaleźć można więcej samolotów (w sumie 24), lotnisk (45 portów, w tym Okęcie) i miast (38 szczegółowo odwzorowanych metropolii), ale za którą trzeba też będzie słono zapłacić. Ile? Aż 319,90 zł... Michał Wiśniewski kupi ją na pewno, ale przeciętny fan awiacji?

Burning Crusade dopiero w styczniu

Opóźnienie dodatku do największego MMORPG-a



Graliśmy już w betę – naprawdę warto poczekać!

Blizzard poinformował, że pierwszy pudełkowy **dodatek do World of Warcraft** opóźni się i trafi do sprzedaży dopiero w styczniu przyszłego roku. To zła wiadomość, ale Blizzard przyzwyczaił nas już do tego, by na ich poślizgi nie narzekać – jeśli programiści zdecydowali się na opóźnienie premiery, to dlatego, by jak najlepiej dopracować grę.

www.worldofwarcraft.com

Halo Wars jednak tylko na Xboxa 360?

Strategia studia Ensemble może nie trafić na PeCety...



Tych panów (chyba) nie zobaczymy na PC...

www.halowars.com

Jedna z najgorętszych informacji wyjawionych przez okazji imprezy X06, zorganizowanej w zeszłym miesiącu przez Microsoft, zapowiedź RTS-a osadzonego w uniwersum gry **Halo**, może okazać się wiadomością nic nie wartą dla posiadaczy PeCetów. W późniejszych komunikatach zarówno **Ensemble**, jak i Microsoft określają ten tytuł jako „Xbox 360 exclusive", rozwodząc się przy tym nad nadziejami, jakie wiążą z wprowadzeniem na tę platformę gatunku strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, na konsolach praktycznie niewystępującego. Ensemble znane jest z bardzo udanych produkcji – szkoda by było, gdyby najnowsze dzieło tego studia miało nie trafić na PC.

Powstaje Postal 3

Najbardziej kontrowersyjna gra w historii powraca!

Studio Running with Scissors ogłosiło, że trwają prace nad Postal 3, kontynuacją serii, której pierwsza część zapoczątkowała dyskusję o dobrym smaku i agresywnych treściach w grach komputerowych. **Postal 3** ukaże się zarówno na PC, jak i na Xboksie 360, skorzysta z silnika Source (tego samego, na którym działa Half-Life 2) i będzie miał otwartą strukturę (jeszcze bardziej niż dwójka). Data premiery wyznaczona została dość ostrożnie, bo na drugą połowę 2008 roku. Wiadomo, że część budżetu gry zapewni rosyjski wydawca Akella.

www.gopostal.com

DICE w EA



Ciekawostka z branży: szwedzki developer **Digital Illusions** (nazywany również skrótem DICE) został kupiony przez **Electronic Arts.** Teraz jest to wewnętrzne studio EA, którego zadaniem będzie dalsze rozwijanie – zarówno na PC, jak i konsolach – serii **Battlefield**, której najnowsza część właśnie się ukazała (recenzja w następnym numerze!). DICE ma też przygotować dla Elektroników zupełnie nowy projekt, o którym jednak nadal nic nie wiadomo.

Cielecka i Szyc w Aniele śmierci

Szykuje się naprawdę ciekawa polska edycja najnowszej części przygodówki **Broken Sword**. W wersji, która trafi na nasz rynek, głosów postaciom użyczą znani aktorzy: **Borys Szyc** (jako George) oraz **Magdalena Cielecka** (jako Anna Maria). A to podobno nie koniec niespodzianek, jakie szykuje CD Projekt w związku z polską premierą gry.

Będą dwójki

Tuż przed wysłaniem Clicka do drukarni dotarły do nas wieści o planowanych sequelach dwóch popularnych gier. Ubisoft potwierdził, że szykuje **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**, natomiast szwedzkie studio Avalanche poinformowało, że zabiera się do pracy nad **Just Cause 2**. I dobrze!

The Settlers®

Settlers VI w 2007!

Powstanie nowa część popularnej gry strategicznej

Nie jest to duże zaskoczenie, aczkolwiek mało kto spodziewał się tej informacji właśnie teraz. Koncern Ubisoft ogłosił, że niemieckie Blue Byte przygotowuje dla niego szóstą część serii **Settlers**, której poprzednie odsłony też powstały w tym właśnie studiu. Żadnych dodatkowych szczegółów na razie nie ujawniono, ale my stawiamy raczej na ewolucję cyklu niż wprowadzenie do niego pomysłów, które można by uznać za rewolucyjne.

www.thesettlers.com

Świat gliniarzy – zimą

Tak – od tyłu – wygląda nadużycie uprawnień.

Serial The Shield w wersji interaktywnej!

Firma Aspyr potwierdziła, że gra **The Shield**, oparta na licencji serialu telewizyjnego o tym samym tytule (w Polsce **„Świat gliniarzy"**), pojawi się jeszcze... tej zimy (co może oznaczać zarówno grudzień 2006, jak i pierwsze dwa miesiące 2007). Bohaterom głosy użyczą aktorzy znani ze srebrnego ekranu, w tym odtwórca roli detektywa Vica Mackeya, Michael Chiklis. Sama gra będzie bijatyką (rzadkość na PC!). Pojawią się w niej – tak jak w serialu – sceny dość kontrowersyjne z moralnego punktu widzenia: Vic będzie przesłuchiwał świadków, używając przy tym siły, będzie mógł przyjmować łapówki, a nawet ukrywać dowody. Brzmi ciekawie.

www.aspyr.com

Film „Halo" zagrożony?

Studia filmowe wycofują się z produkcji Petera Jacksona

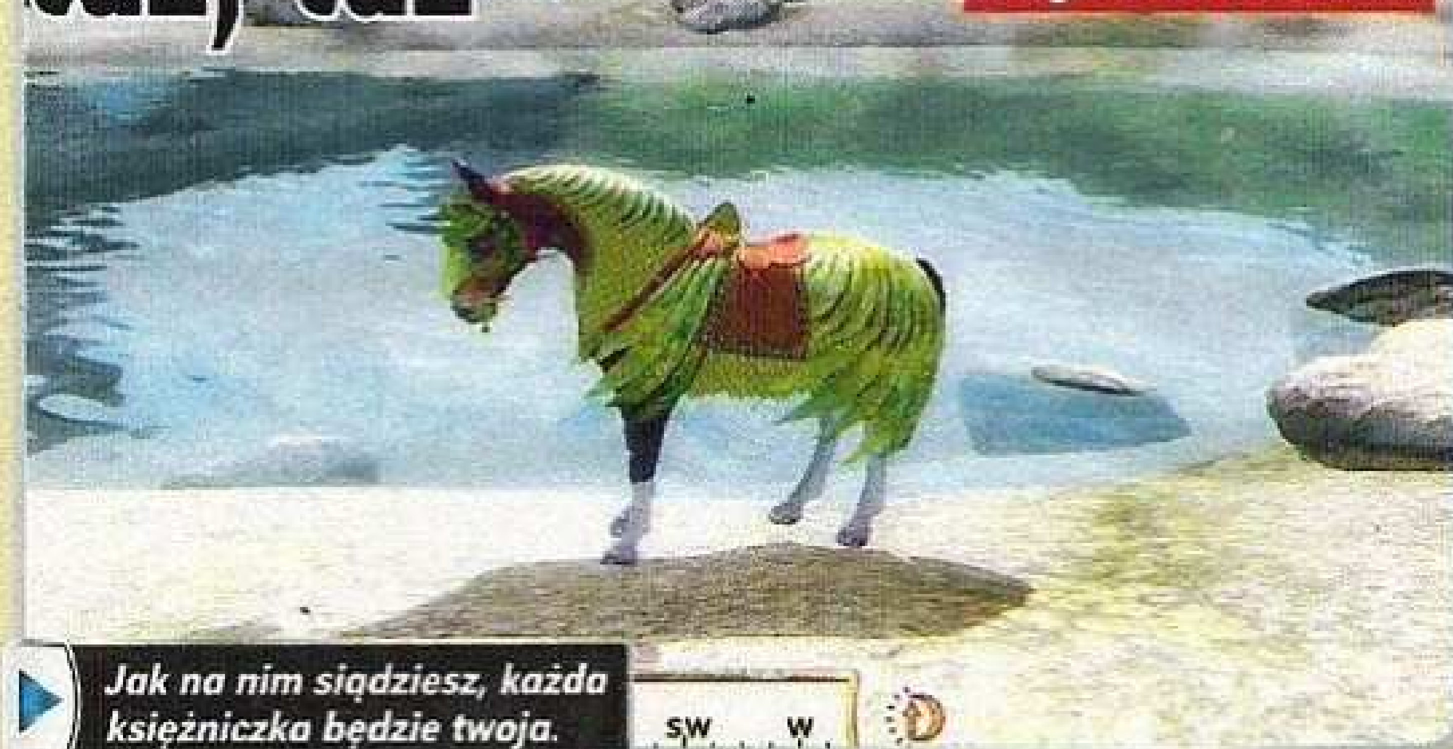
Peter się nie martwi – nawet jeśli Halo nie wyjdzie, i tak ma co robić...

Zaskoczenie! Studia filmowe Universal i 20th Century Fox, które miały współfinansować film bazujący na licencji gry Halo, wycofały się z projektu. Poszło – jak zwykle w takich przypadkach – o pieniądze. Przedstawiciele obu wytwórni z jednej strony obawiali się rosnących kosztów (budżet produkcji już teraz wynosi 135 milionów dolarów), z drugiej zaś narzekali na żądania finansowe Microsoftu, który rzekomo liczył na zbyt duży udział w zyskach. Zarówno producent filmu **Peter Jackson** (znany jako reżyser „Władcy pierścieni", „King Konga" i... „Martwicy mózgu"), jak i przedstawiciele Microsoftu i Bungie twierdzą jednak, że nic nie zagraża procesowi powstawania obrazu, sugerując nawet, że pojawili się już inni zainteresowani jego finansowaniem. Cóż, nam pozostaje tylko czekać na dalsze informacje, odliczając przy okazji dni do premiery **Halo 2** na PC (czy też może raczej: na PC z systemem Windows Vista).

www.bungie.net

Dodatek do Obliviona tuż, tuż

Bethesda i Ubisoft wydają Knights of the Nine



Jak na nim siądziesz, każda księżniczka będzie twoja.

21 listopada w USA ukaże się **Oblivion: Knights of the Nine**, zestaw zawierający siedem wcześniejszych minidodatków do gry The Elder Scrolls IV: Oblivion, dostępnych do tej pory tylko za pośrednictwem Internetu. Będą to rozszerzenia: Horse Armor, The Orrery, Wizard's Tower, Vile Lair, Thieves Den, Mehrunes' Razor oraz Spell Tomes. Po zainstalowaniu add-onu w grze pojawia się także nowa frakcja Świętych Rycerzy oraz szereg questów z nimi związanych. W Europie zestaw ten wyda Ubisoft, w Polsce – Cenega. Cena pakietu oraz data lokalnej premiery nie są jeszcze niestety znane.

www.elderscrolls.com

7164 konkurs SMS



Do wygrania
5 filmów „Piraci z Karaibów. Skrzynia umarlaka" w wersji DVD

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe!

Kto zagrał w filmie „Piraci z Karaibów" kapitana Jacka Sparrowa?

- **A. Johnny Depp**
- **B. Orlando Boom Boom**
- **C. Ho-Kwan Tse**

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.PK.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **5 grudnia 2006 r.**

MEDIEVAL II TOTAL WAR



Co wydarzyło się w roku 1410? Powstało kilka nowych traktów, kolejny uniwersytet, nie było natomiast żadnej bitwy pod Grunwaldem. W końcu zakon krzyżacki nigdy nie powstał!



Ach, cóż za romantyczne spotkanie w świetle księżyca.



Po zakupy zawsze jeżdżę do Paryża.

W roku 2000 miało miejsce wiekopomne wydarzenie w historii komputerowej rozrywki – i stwierdzam to nie tylko na przekór tym, którzy uważają, że „prawdziwe" gry skończyły się w okolicach pierwszych akceleratorów 3D. Powstała wtedy strategia, która dała początek jednej z najwspanialszych serii, jakie kiedykolwiek mieliśmy przyjemność instalować na twardych dyskach. **Pamiętny Shogun zapoczątkował cykl Total War.**

Od tego czasu co roku mamy do czynienia z kolejnymi odsłonami gier spod znaku totalnej wojny, a także z równie udanymi dodatkami do nich. W telegraficznym skrócie – dla tych kilku biedaków, którzy nie grali w żadną część serii – przyjrzyjmy się jej poprzednim tytułom. We wspomnianym Shogunie przenosiłeś się do feudalnej Japonii, w Medievalu mogłeś zawładnąć całą Europą wieków średnich, zaś Rome pozwalał ci wcielić się w rzymskiego patrycjusza. Do tego dochodzą cztery dodatki (najmłodszy Rome miał ich aż dwa: Barbarian Invasion i Alexander), edycje kolekcjonerskie oraz całe mnóstwo map i modów tworzonych przez fanów. Biorąc pod uwagę fakt, że każde oficjalne wydawnictwo serii Total War zgarnęło najwyższe oceny, widać, jak wysoko postawiona jest poprzeczka dla najnowszej części.

Podboju Europy możesz dokonać w trybie kampanii szybkiej lub wielkiej, która najczęściej kończy się dominacją nad całym światem gry.

Poprzeczka, którą twórcy z Creative Assembly próbują tym razem przeskoczyć z pomocą zupełnie niekojarzonej dotąd z grami strategicznymi firmy SEGA. Ta kolejna zmiana wydawcy – pierwszą część publikowało Electronic Arts, następne już Activision – wywołała początkowo obawy co do przyszłości serii. Dziś mogę jednak śmiało napisać, że **cykl Total War ma się świetnie i wciąż się rozwija.**

A wszystko za sprawą najnowszej jego odsłony – Medieval II: Total War. Jak widać, **po raz pierwszy w ponad sześcioletniej historii wojny totalnej mamy do czynienia z sequelem.** Ponownie zostajesz więc przeniesiony do Europy (z fragmentami Afryki Północnej i Azji Mniejszej) z epoki średniowiecza (od roku 1080). Ta kwestia była dla mnie – oraz wielu innych fanów – bardzo kontrowersyjna. Długo się nad tym zastanawiałem, ale wniosek zostawiam na końcową część recenzji. Teraz przyjrzyjmy się samej grze.

Imperial Glory

Wydane w 2005 roku Imperial Glory osadzono w XIX-wiecznej Europie. Produkcja Pyro Studios (twórców gier Commandos i Praetorians) jest mało udaną kopią niedoścignionego wzoru z Creative Assembly, z kilkoma zmianami w mechanizmie rozgrywki w stosunku do oryginału. Narzeka się na nią głównie ze względu na szwankujące AI jednostek podczas bitew. IG posiada jednak element, którego jeszcze nigdy – niestety – nie umieszczono w grach Total War. Są to rozgrywane w czasie rzeczywistym bitwy morskie.



Kwestujemy na rzecz Czerwonego Krzyża. Płacisz czy mamy cię rozjechać?

Konkurs piękności, czyli kto zostanie papieżem.

Korki to prawdziwa zmora średniowiecznych miast.

Medieval II a sprawa Polska

Kiedy studio Creative Assembly wypuściło screeny pokazujące wojska pod polskimi sztandarami, wśród rodzimych fanów gry pojawiła się wątpliwość... czy to naprawdę są polskie flagi? Wczesny kod gry, który udostępniono prasie latem tego roku, potwierdził te obawy. W grze zamiast piastowskiego orła w koronie zobaczyliśmy Pogoń – herb Litwy. Dzięki szybkiej reakcji środowiska fanów, którzy stworzyli petycję w sprawie naprawy tej pomyłki, oraz pomocy wydawnictwa CD Projekt udało się błąd naprawić jeszcze przed premierą finalnej wersji i teraz cały świat ujrzy właściwe dla tego okresu godło naszego kraju. Brawo!

Zabawę możesz rozpocząć od samouczka przystępnie wyjaśniającego zasady gry. Inaczej niż w ostatniej części (Rome), nie jest on obowiązkowy. Oznacza to, że jeśli znasz zasady panujące w świecie totalnej wojny, od razu możesz rozgrywać pojedyncze bitwy w trybach: dowolnym, historycznym lub szybkim (potyczka wygenerowana przez komputer), albo przejść do najważniejszego elementu gry. Jakiego? Podboju Europy, którego i tym razem możesz dokonać w trybie szybkim (wtedy musisz zająć około 20 prowincji i pokonać wybrane nacje) lub rozszerzonym (minimum 45 prowincji), który najczęściej kończy się dominacją nad całym światem gry. Domorosłych wodzów i dyktatorów pragnących za sprawą nowego Medievala zbudować Pierwszą, Czwartą czy kolejną Rzeczpospolitą, muszę rozczarować – **początkowo masz dostęp tylko do pięciu nacji** (Anglii, Francji, Niemiec, Hiszpanii i Wenecji). Na szczęście zakończenie nawet tej wymagającej mniej czasu kampanii otwiera dostęp do wszystkich 17 państw, w tym m.in. Egiptu, Bizancjum, Węgier i oczywiście Polski.

Decydując się na grę jedną z nacji, nie wybierasz jedynie swojego położenia na mapie Europy. Zaletą serii jest bowiem duże zróżnicowanie wśród jednostek każdego narodu. Dlatego też musisz mieć na uwadze, że np. Anglikom brak silnej kawalerii, która z kolei stanowi podstawę armii polskiej, zaś francuscy wojacy są w początkowym okresie słabo uzbrojeni i na polu bitwy padają niczym muchy. Zupełnie inaczej przedstawia się też sytuacja w przypadku nacji arabskich i orientalnych, które dysponują wielbłądami i znacznie szybciej od Europejczyków uzyskują dostęp do prochu strzelniczego.

Rozgrywka w Medieval II nadal odbywa się na dwóch płaszczyznach: strategicznej (w trybie turowym, gdzie zarządzasz państwem i przemieszczasz wojska) **oraz taktycznej** (potyczki, starcia, bitwy, oblężenia). Najpierw przyjrzyjmy się temu pierwszemu poziomowi, bo zaszło w nim sporo pozytywnych zmian.

Mapa pierwszego Medievala przypominała kartę wyrwaną z bardzo starego atlasu, na której kreśliłeś granice królestw. W nowej odsłonie średniowieczna Europa została oddana za pomocą silnika zastosowanego w Rome, a to oznacza, że jest to tętniący życiem świat pełen szumiących na wietrze lasów, bystrych rzek i innych podobnych zjawisk. **Bardziej realistycznie wygląda także przemieszczanie się wojsk po mapie** – każda jednostka ma swoje punkty ruchu i pokonuje określoną odległość, więc już nie przeskakuje pomiędzy prowincjami (w pierwowzorze wyglądało to tak, że w jednej turze mogłeś przerzucić wojska spod Paryża do centralnej Hiszpanii!).

Zmiany zaszły też w systemie rozbudowy miast oraz produkcji jednostek. **W każdej prowincji znajduje się osada, którą możesz rozwijać na dwa sposoby: w kierunku miasta kupieckiego lub warownej twierdzy.** Tych pierwszych nie warto stawiać przy granicach, gdyż słabiej zabezpieczone są łatwym łupem dla wroga. Z drugiej strony możesz w nich rozwijać podnoszące dochody struktury handlowe, któ-

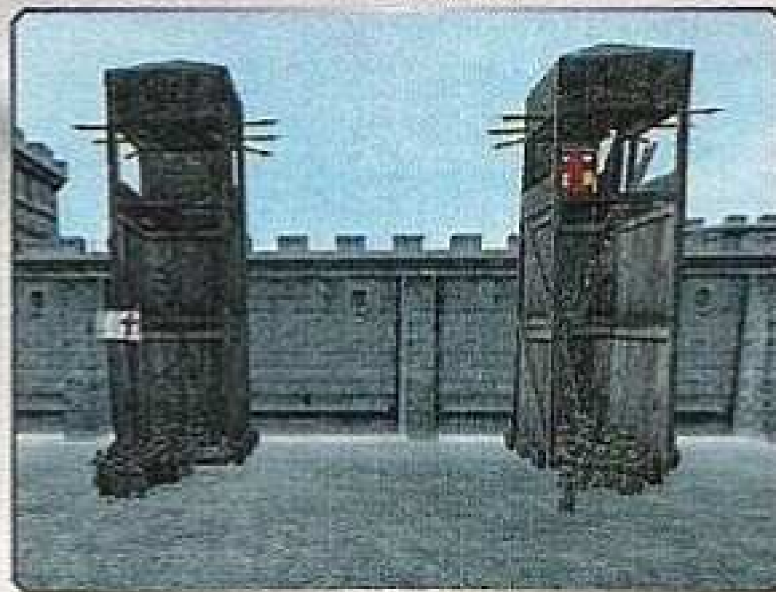
Jedziemy na mecz

AKCJA

Polak potrafi, czyli jak zrobić desant na stadion...



1 *Razem z moimi ziomkami z osiedla postanowiliśmy obejrzeć mecz Polska – Portugalia, ale w kasie zabrakło biletów.*



2 *Skorzystaliśmy więc ze schodów przeciwpożarowych...*



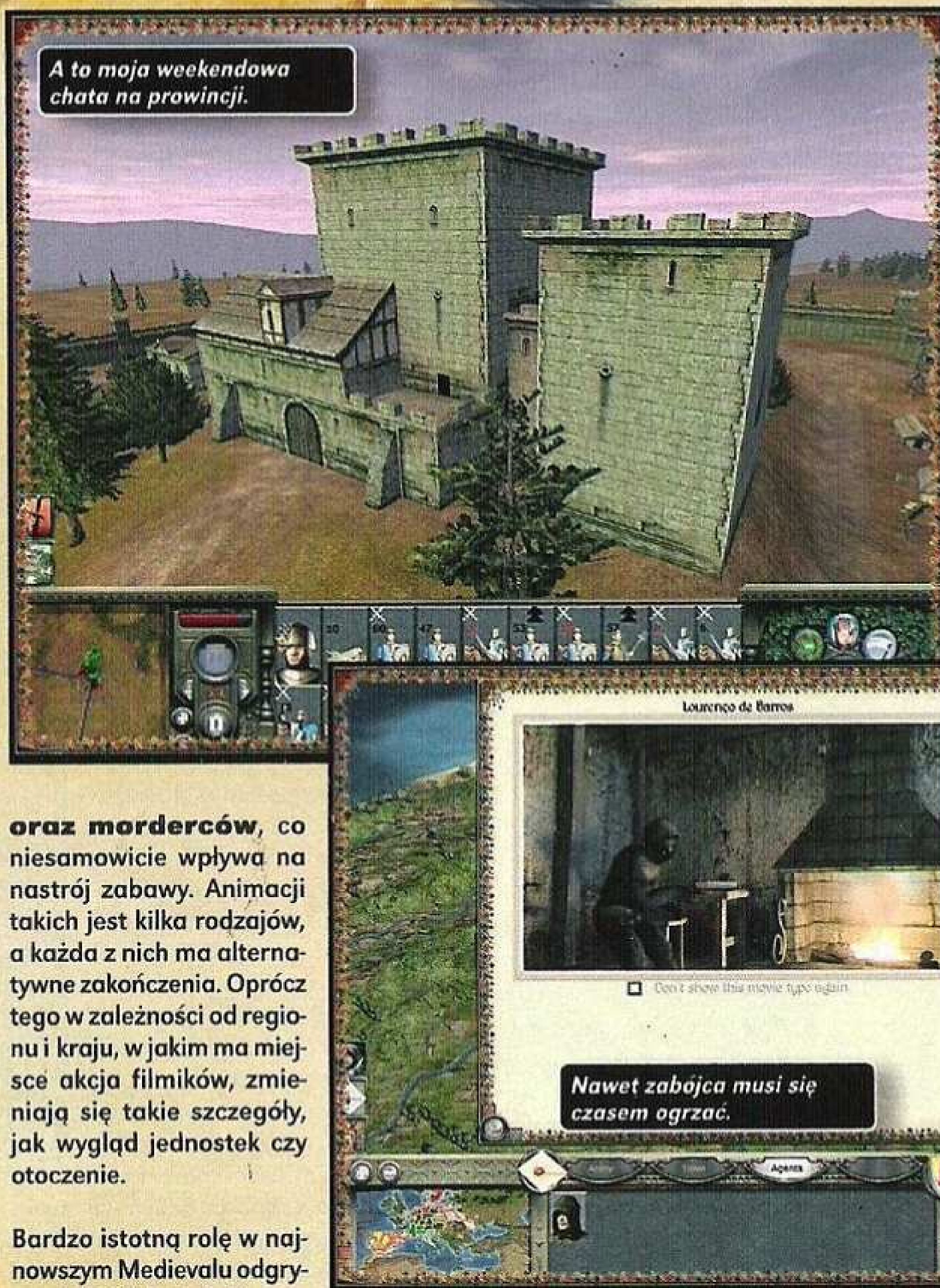
3 *...i tak dostaliśmy się na tyły stadionu.*



4 *Niestety, pod budką z hot-dogami dorwała nas policja. Zamiast zwycięskiego meczu zobaczyliśmy policyjny dołek.*

rych nie zbudujesz w zamkach. W tych z kolei uzyskujesz dostęp do budynków wojskowych pozwalających produkować lepsze jednostki wojskowe. Warowne zamki są łatwiejsze w obronie (i oczywiście trudniejsze w zdobyciu), jednak posiadają poważną wadę – nie możesz w nich podwyższać i obniżać podatków. Kiedy więc w królewskim skarbcu zostaje tylko pleśń na ścianach, dodatkową kasę zdobywasz od mieszczan i kupców. To rozwiązanie świetnie wpływa na grywalność, sprawia, że zabawa jest bardziej różnorodna.

Znakomitym pomysłem jest także umożliwienie rekrutowania w mieście nawet trzech jednostek w tym samym czasie – zależy to oczywiście od wielkości grodu, ale pozwala szybko uzupełnić szeregi w obliczu toczącej się nieopodal wojny. Pomysłowe jest również wprowadzenie limitów w produkcji jednostek. Jest on zależny od rodzaju budynków, które posiadasz, i np. najprostsze baraki pozwalają zwerbować maksymalnie jednego piechura w ciągu tury, ale już kolejny ich typ – dwóch co trzech. W Medievalu II nie ma już sytuacji, kiedy całą kolejkę produkcji jednostek zapełniałeś jednym rodzajem wojaków – **gra wymusza na tobie różnorodność armii.** I bardzo dobrze, bo stosując różne typy wojsk, masz znacznie większe możliwości taktyczne, a metoda „zaznaczyć wszystkich i rzucić na wprost" wreszcie odchodzi w zapomnienie.


A to moja weekendowa chata na prowincji.

Nawet zabójca musi się czasem ogrzać.

W warstwie strategicznej należy zwrócić uwagę również na jednostki niewojskowe. Przede wszystkim **powrócono do znanych z Shoguna krótkich filmików pokazujących pracę szpiegów oraz morderców**, co niesamowicie wpływa na nastrój zabawy. Animacji takich jest kilka rodzajów, a każda z nich ma alternatywne zakończenia. Oprócz tego w zależności od regionu i kraju, w jakim ma miejsce akcja filmików, zmieniają się takie szczegóły, jak wygląd jednostek czy otoczenie.

Bardzo istotną rolę w najnowszym Medievalu odgrywa kościół katolicki oraz sam papież. W grze pozostawiono rozwiązanie z Rome, gdzie twoi podwładni mogli zostawać członkami senatu i urzędnikami, ale teraz system ten odnosi się do najwyższych władz kościelnych. Twoi biskupi dzięki zdobytemu doświadczeniu mogą awansować w tzw. radzie biskupów, a gdy umiera papież, bierzesz udział w wyborze nowego, którym może zostać twój oddany sługa. Pomoc Ojca Świętego może być bardzo przydatna, bowiem **każda agresja przeciw katolickiej nacji szybko kończy się ekskomuniką** (wykluczeniem) i groźbą krucjaty skierowanej na twój kraj – a uzależniony od ciebie papa raczej nie wystąpi przeciwko tobie. Jako gorliwy katolik możesz też urządzać wyprawy krzyżowe i czerpać z nich niemałe zyski.

Masz wrażenie, że na polu bitwy każdy wojak różni się od pozostałych.

Medieval II to także bitwy w trybie taktycznym. Ponownie kierujesz setkami żołnierzy na rozległych i malowniczych placach boju. Utrzymana została także nowość wprowadzona w jednym z dodatków do Rome, a mianowicie niezwykłe walki nocne. **Batalie stały się jeszcze bardziej emocjonujące i widowiskowe dzięki zróżnicowaniu wyglądu pojedynczych żołnierzy.** Creative Assembly przygotowało po kilkanaście modeli twarzy, ubiorów, uzbrojenia, tarcz oraz animacji walki z przeciwnikiem, które mieszane przez komputer sprawiają wrażenie, że każdy wojak czymś różni się od pozostałych – a to wąsami, a to czapką lub jej brakiem czy innym herbem rodowym na rycerskiej tarczy. W połączeniu z niesamowitą grafiką (została znacznie ulepszona od czasu Rome, zaś same wymagania gry nie wzrosły drastycznie) sprawia to, że wiele razy skorzystasz z możliwości przybliżania kamery, żeby przyjrzeć się wrogom padającym pod gradem płonących strzał, wspaniałym szarżom konnego rycerstwa czy też pojedynkom mistrzów we władaniu mieczem.

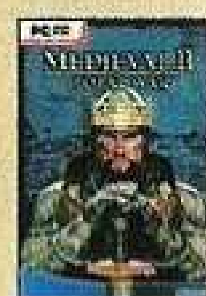
Największe wrażenie robią oczywiście oblężenia, gdzie zastosować możesz liczny sprzęt – od zwykłych katapult po artylerię. Przejmowanie rozbudowanych fortec zajmuje naprawdę sporo czasu, ponieważ zamki często mają kilka warstw murów, pomiędzy którymi stoją zabudowania mieszkalne oraz wszystkie struktury, jakie przejmiesz, zdobywając gród. Nie lada gratką jest również dostępny poza kampanią zestaw 7 historycznych batalii, w tym największe bitwy średniowiecza, jak ta pod Hastings i – uwaga, uwaga! – pod Grunwaldem.

Z trybem taktycznym wiąże się także największe rozczarowanie najnowszej odsłony Total War. **Mimo tylu lat oczekiwania, w grze nadal brakuje możliwości samodzielnego rozgrywania starć na morzu** (ich wynik oblicza komputer na poziomie mapy strategicznej), a jak widać było u konkurencji (patrz: ramka), ich dodanie nie jest sprawą niewykonalną.

Na koniec muszę powrócić jeszcze do kwestii ponownego osadzenia gry w średniowiecznej Europie. W serii Total War powstał bowiem sequel bazujący na epoce i regionie znanych już graczom z pierwszego Medievala. Co więcej, podobny obszar podbijaliśmy w antycznym Rome. Czy nie lepiej było przenieść nową część w inny okres, na inny kontynent? Tutaj dochodzimy do tzw. gdybania. Nad problemem tym zastanawiałem się tylko do czasu, gdy zobaczyłem finalną wersję gry. Po odpaleniu Medievala II i rozegraniu kilku pierwszych tur zapomniałem o tym, utraciłem wszelkie wątpliwości co do takiego wyboru scenerii i okresu, a **gra po prostu wciągnęła mnie bez reszty w swój świat.**

Ciężko cokolwiek dodać, kiedy niżej widzisz już ocenę końcową, która mówi sama za siebie – **od bardzo dawna żadna gra w Clicku nie otrzymała tak wysokiej noty.** Creative Assembly i ich seria stawiają kolejny pewny krok w stronę stworzenia idealnej gry strategicznej, dzieli ich od perfekcji tylko mały minusik. Gorąco polecam Medieval II każdemu, a teraz wracam do władania moją Wszechpospolitą Polską – król Francji błaga, żebym odstąpił od oblężenia Paryża, a muszę jeszcze zbudować porządne drogi w prowincji... południowoegipskiej.

Autor: martin



Medieval II: Total War

Producent: Creative Assembly

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.totalwar.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia turowa z bitwami w trybie RTS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

Plusy: tętniąca życiem mapa Europy • zróżnicowany wygląd jednostek na polu bitwy • wysokie AI • piękna grafika i wspaniała muzyka

Minusy: wciąż brakuje starć na morzu

Seria Total War śmiało dąży do ideału gry strategicznej, a jej najnowsza odsłona to najlepsza część totalnej wojny!

GRYWALNOŚĆ 6-

GRAFIKA 5+

DŹWIĘK 5+

OCENA 6-

Na początku zdobywasz pieniądze. Później władzę i kobiety. A gdy i one się znudzą, musisz poczekać na kolejne GTA...

Nie rozumiem, dlaczego nigdy nie udaje mi się złapać ryby, gdy wypływam na łowy atomową łodzią...

SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS

Scarface to tak naprawdę druga gra na podstawie filmu z Alem Pacino z 1983 roku. Nie dlatego, że produkcja Radical została zrobiona praktycznie od nowa, gdy ponad rok temu okazało się, że jej pierwotna wersja nie spełnia wymagań graczy. **Poprzednim tytułem, który pod bardzo wieloma względami opierał się na kultowym dziele De Palmy, był GTA: Vice City.**

To tam właśnie obficie korzystano z klimatu lat 80., strojów i wystrojów wszechobecnych w filmowym „Człowieku z blizną". Ktoś mądry poszedł więc po rozum do głowy i stwierdził, że skoro „podróbka" sprzedała się tak dobrze, to co by było, gdyby zrobić **grę bazującą na znanej fabule, w której głównym bohaterem będzie sam Tony Montana?** No cóż - myślenie było na pewno dobre, gorzej z realizacją.

Aby zrobić z fabuły filmu grę o tak otwartej strukturze jak GTA, trzeba by było dodać do historii wiele elementów, których nie było w kinie. Istniało ryzyko, że gracze niechętnie by grali w coś, czego zakończenie z góry znają - tym bardziej, że nie jest ono wesołe. Dlatego też **ekipa Radical zdecydowała się na ryzykowny krok. Zmieniła najsłynniejszą, ostatnią scenę filmu** (uwaga - jeśli nie oglądałeś jeszcze „Scarface", przejdź teraz do kolejnego akapitu!) tak, że Tony nie ginie, ale udaje mu się uciec z willi - w czym ty mu pomagasz.

Po trzech miesiącach wracasz do Miami, by dowiedzieć się, że całe twoje imperium jest w ruinie. **Montana stracił wszystko - sieć dystrybucji kokainy, swoje firmy, ba, nawet posiadłość!** Z marnym tysiącem dolarów w kieszeni znów pojawia się w mieście i stara się, pociągając za odpowiednie sznurki, ponownie nawiązać kontakty i rozkręcić biznes - jeszcze efektowniejszy niż poprzednio.

Nie jest oczywiście objawieniem na miarę GTA, ale w dość dobry sposób grę Rockstara naśladuje.

Największe pieniądze robi się w Miami oczywiście na białym proszku i od niego zaczynasz. Jeździsz po mieście, kupujesz u dostawców i sprzedajesz z możliwie dużą przebitką dilerom. Za każdym razem negocjujesz kwotę, co odbywa się za pomocą prostej minigry - przytrzymaniu i puszczeniu w odpowiednim momencie jednego klawisza. Ten sam mechanizm jest wykorzystany przy... zapisywaniu stanu rozgrywki. Dokonujesz tego w bankach, wcześniej zostawiając w nich brudne pieniądze. Niestety **wstrętni finansiści za taką usługę życzą sobie jakiegoś procentu kwoty - od wyniku negocjacji zależy, czy nie puszczą cię z torbami.**

Ten system sprawia, że naprawdę dużej forsy nie opłaca się wsadzać do banków, gdyż lepiej wydać ją przed save'em na coś, co może podnieść twój prestiż w mieście. **Przede wszystkim musisz zdobywać kolejne dzielnice Miami, czego dokonujesz głównie kupując lokale.** Zanim właściciel zgodzi się na przejęcie, musisz wyświadczyć mu jakąś przysługę - a to kogoś zabić, a to pozbyć się kompromitujących materiałów itp.

Tego typu zadań w Scarface'ie jest bez liku, a ich zróżnicowanie raczej nie poraża. Ciągle gdzieś jeździsz, kogoś mordujesz, coś kupujesz itp. Nieco inaczej niż w bliźniaczo podobnym GTA wyglądają tu twoje relacje z policją i gangami. Jeśli narozrabiasz, ich przychylność będziesz musiał kupić za niebagatelne pieniądze. Inną znaczącą różnicą jest też to, że wiele misji odbywa się tu w zamkniętych pomieszczeniach, zaś samo **strzelanie zostało dopracowane całkiem nieźle - za pomocą przycisku blokującego celownik na wrogu możesz celnie mierzyć w każdą część jego ciała.**

Simscarface



Jedną z metod polepszania reputacji w grze jest **dokupywanie nowych ekskluzywnych gadżetów.** Mogą to być samochody, wypasione łodzie, ale także np. modernistyczne dzieła sztuki. Większość zakupów można rozłożyć z dużą dowolnością w willi, która po jakimś czasie przypomina domek pozbawionych dobrego smaku Simsów.



Co tam limuzyny - zawsze chciałem mieć radosnego, żółciutkiego dżipa!

Bogaczom dziś już nie wystarczają zwykłe wodne fontanny...

Ostatni potrafiący się utrzymać na nogach sprząta po imprezie!

Warto to robić, gdyż każde precyzyjne trafienie powiększa twój wskaźnik „balls". Gdy się wypełni, **na pewien czas gra zamienia się w FPS-a, w którym amunicja jest nielimitowana, a bohater nieśmiertelny.** Trwa to krótko, ale wystarcza, by wyczyścić pomieszczenie wypełnione przeciwnikami. W normalnym trybie walka jest dużo trudniejsza – bez chowania się i ostrzeliwania zza winkla giniesz bardzo szybko.

Bardzo przyjemny w Scarface'ie jest też model jazdy. Wozy w grze nie są prawdziwe, ale to w niczym nie przeszkadza – sposób ich prowadzenia jest tak wyważony, że **możesz pruć 200 km/h pod prąd i sam siebie podziwiać, jak sprawnie udaje ci się mijać samochody**, za każdym razem odnotowując podwyższenie wskaźnika „balls". Nieco gorzej jest w przypadku motorówek, które poruszają się już całkiem nierealistycznie – hamują z maksymalnej prędkości do zera na dziesięciu metrach, a nawet można w nich użyć czegoś na wzór... ręcznego hamulca.

Brak realizmu to jednak najmniejszy problem tej gry. **Szczególnie irytuje tu bardzo szpetna grafika, wyglądająca momentami jak z PSX-a.** Co gorsza, wymagania sprzętowe wcale nie są niskie. Dodatkowo na każdym kroku widać, że to konwersja z konsoli, i to zupełnie nieprzystosowana do klawiatury i myszy. Całe szczęście, że ołożenie przycisków można sobie ustawić, inaczej granie byłoby koszmarem.

Głośne oklaski należą się za to Scarface'owi za warstwę dźwiękową. Przede wszystkim często słyszymy tu gadatliwego Montanę. Co ciekawe, nie wciela się w niego Al Pacino (przez te ponad 20 lat głos mu się znacznie zmienił), ale jego sobowtór głosowy – dosłownie nie do odróżnienia od oryginału. W grze jest też masa znanych utworów, przy czym dobrane zostały w taki sposób, by zadowolić praktycznie każdego – od fana oldskulowego hip-hopu po bywalca klubów disco.

Scarface nie jest objawieniem na miarę GTA, ale w dość dobry sposób grę Rockstara naśladuje, wnosząc nieco nowych elementów do gatunku. **Warto w niego zagrać nawet dla samego głównego bohatera** – teraz możesz wreszcie sprawić, że świat będzie twój.

Scarface: The World Is Yours

Producent: Radical Entertainment
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.scarfacegame.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

+ fajny model jazdy • sporo ekskluzywnych zabawek do kupienia • dźwięk

– sterowanie klawiaturą • grafika • nie tak zróżnicowana jak GTA

Tony, k..., żyje! I jest, k..., bardzo, wk...y. Chowaj więc pluszowego misia, kasuj Simsy i walcz o Miami!

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5+
OCENA 4

Autor: Teutates

Mała apokalipsa.

Mag, rycerz i apokalipsa? Hmm... takie połączenie zapowiada całkiem smaczne danie a la RPG. Czy jednak twórcy trochę nie prze... pieprzyli sprawy?

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Ciekawostką jest to, że produkcja ta została przygotowana przez studio Namco – nie dość, że japońskie, to jeszcze znane niemal wyłącznie z gier konsolowych. Na szczęście Apocalypse nie jest utrzymane w klimacie „Czarodziejki z Księżyca", więc jeśli obawiasz się wielkookich dziewcząt z dwiema dziurkami zamiast nosa, możesz się rozluźnić. Oczywiście pewien dalekowschodni posmak w grafice daje się poczuć – wrażenie jest podobne jak po odpaleniu Guild Wars.

Fabuła wspiera się na serii gier planszowych wykutych przez WizKids Games i została umieszczona w rozbudowanym uniwersum Mage Knight. Wybierasz jednego z pięciu wojowników (patrz: ramka), a twoim zadaniem jest odszukać źródło zła niszczącego świat. Przewodnikami są przedstawiciele tajemniczej, magicznej rasy Salonavi. To właśnie ci goście, którzy wyglądają jak zawiązany w supeł fioletowy gałganek, prowadzą cię za rączkę. Trzeba jeszcze tylko dodać słowo, że przerażające, niszczycielskie zło zostało w grze uosobione przez Smoka Apokalipsy. Ten pięciogłowy stwór jest wisienką na torcie, ale zanim do niego dotrzesz, musisz usiec i poharatać setki przeciwników. **To w końcu hack'n'slash...**

Prawdę powiedziawszy, historyjka jakoś specjalnie mnie nie zauroczyła, gra jest też liniowa do bólu, ale to nie są jej największe problemy. Zastanawiam się, o którym z nich wspomnieć najpierw, ale może się okazać, że mam za


Robocop miał naprawdę trudne dzieciństwo.

mało miejsca na tę długą listę... Więc jeszcze trochę niezbędnego info.

Rozwój postaci w grze dokonuje się samoistnie, nie musisz pakować punktów doświadczenia w herosa, bo drzewko umiejętności (których jest około piętnaście) „wypełnia" się samo. Jeśli używasz łuku, zdolność władania tą bronią zwiększa się automatycznie. **Twoim zadaniem jest za to groma na mikstury i tysiące innych rzeczy.**

Miejsca, które odwiedzisz, to między innymi stolica Imperium Krasnoludów, Sękata Puszcza (gdzie żyją elfy), opuszczone kamieniołomy, Deszczowa Świątynia Amazonek, mroczna Zakazana Świątynia, miasta klifowe nawiedzane


Ostre formy przybiera czasem walka o rydze...

przez wampiry czy zakopana osada minotaurów. W każdej nowej krainie pojawiają się nowi przeciwnicy. W tej akurat kwestii inwencja twórców na pewno cię nie rozczaruje.

Mage Knight: Apocalypse wessało mnie całkiem głęboko, ale od uporczywych niedoróbek i babolі rozbolały mnie zęby. Są to duże i małe sprawy. Zacznijmy od grafiki. Fonty napisów są nieczytelne. Na dodatek niekiedy okno z wypowiedzią jakiegoś NPC-a pokrywa się z inną informacją. Źle wykorzystano miejsce na ekwipunek. Kółeczka, gdzie bohater „trzyma" przedmioty, są za małe, a ich ramki zajmują zbyt

Wesoła gromadka



Janos Freeborn
Krasnolud to strzelec wyborowy pracujący dla Rebelii Czarnego Prochu. Jest to postać, która rozwija umiejętności w zakresie strzelectwa, materiałów wybuchowych i białej broni.



Sarus
Drakon jest obserwatorem, co oznacza, że jest zawsze obecny przy wielkich wydarzeniach. Zazwyczaj są to wojny, katastrofy i nieszczęścia... Sarus jest wędrowcem żyjącym w odosobnieniu. Może rozwijać się w magii ognia, ziemi i burzy.



Tal Windstrider
Elf, paladyn wysłany do Solonavi jako gwarancja, że leśni mieszkańcy Rivvenheim nie zdradzą zaufania tej starożytnej rasy. Rozwija umiejętności walki na dystans oraz magii ochronnej. Jego siłą jest wiara, której używa jak many.



Łowczyni Chela
Amazonka czci wiele Duchów Świata i jest mistrzynią kilku dyscyplin. Może podążać drogą Orła (walka na dystans), Niedźwiedzia (siła i gwałtowność) lub Jaguara (zwinność i szybkość). Chela jest najbardziej wszechstronną z postaci.



Kithana z Uhlrików
Wampirzyca, która uniknęła pogromu podczas wojny domowej między rodami wampirów w Nekropolii. Kithana polega na swej zwinności, posiada umiejętności nekromanckie, wampiryczne i walczy bronią białą.



dużo miejsca. Konia z rzędem temu, który odróżni na pierwszy rzut oka rękawice od butów. Elementy pancerza są po prostu źle namalowane. Wkurzające jest też to, że nie można przesuwać okien na ekranie.

Kolejna sprawa to sztuczna inteligencja. Praktycznie nie istnieje. W jednej z misji niejaki Brekh spokojnie stał i czekał, aż mój pomagier, krasnolud Danos, ukatrupi go niewielkim młotkiem. Takie sytuacje powtarzają się zbyt często, żeby były przypadkowe. Kolejny powód do zgrzytania zębami to praca kamery. Miała być intuicyjna i superwygodna, jest ograniczona, a pomysł obsługi rolką (przyciskiem) po prostu nieprzyjazny dla użytkownika. Problem jest nawet z takimi drobiazgami jak zbieranie przedmiotów. Kiedy zwłoki wroga znikają, zostaje po nich sakiewka. Uchwycić to maleństwo jest niekiedy bardzo trudno albo wręcz się nie da. Na dobitkę polecam jeszcze oprawę muzyczną. Ładne określenie, szkoda, że w wypadku Mage Knight nieprzydatne. Te kilka byle jakich dźwięków oprawą nazwać nie można.



Niestety to nie koniec listy, a dopiero początek. Powiem tak: byłem bardzo wyrozumiały dla Mage Knight: Apocalypse i z czasem jakoś przebolałem największe usterki, inne udało mi się w ten czy inny sposób zneutralizować albo zamykałem oczy na kilka chwil. **Co jednak z przyjemnością z gry? Ano poszła na spacer i już nie wróciła.** Myślę, że my też już do MK:A nie powrócimy. I dobrze.

My już do Mage Knight: Apocalypse nie powrócimy. I dobrze.

Mage Knight: Apocalypse

Producent: Namco

Dystrybutor PL: Cenega

http://mageknight.namco.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: hack'n'slash/RPG

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP


dużo różnorodnych przeciwników • mnóstwo broni i wyposażenia • opcja multi w co-op


częste i długie ładowanie fragmentów etapu • męczący system walki • wiele niedoróbek i baboli • słabe AI • cienka jak barszcz muzyka

Jeśli jesteś wielkim fanem gatunku, możesz zmierzyć się z tą grą. Przygotuj sobie jednak ziółka lub kup tabletki na uspokojenie.

GRYWALNOŚĆ	2
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	2
OCENA	3

Autor: Her Odyn



FIFA MANAGER 07

Dla wielu będzie to herezja, ale i tak to napiszę: FIFA Manager 07 to gra pod niektórymi względami lepsza niż FM 2007.

Bo sędzia był spalony...

Menedżerze! Sędziowie potrzebują twoich pieniędzy.

To nie FM, tylko MAT – czyli narzędzie pozwalające analizować zachowanie zawodników na boisku.

Spokojnie, spokojnie, nie szukaj podpałki ani nie wzywaj hiszpańskiej inkwizycji. Przyznaję, że produkcja ze Sports Interactive to wciąż najlepszy piłkarski menedżer (patrz: str. 38). Jednak **tytuł Elektroników może zainteresować wielu fanów kopanej, którzy dotąd uważali, że ten gatunek gier jest przeznaczony tylko dla księgowych** i innych „fryków" kochających się w tabelkach wypełnionych cyferkami.

FIFA Manager (wcześniej Total Club Manager) to seria, która nigdy nie próbowała być klonem Football Managera. **EA Sports chciało stworzyć „menedżera z ludzką twarzą".** Co to znaczy? Starano się w jednej produkcji połączyć elementy „poważnego" symulatora życia klubu piłkarskiego z takimi, które sprawią, że rozgrywka będzie efektowna, bardziej przystępna i ciekawa również dla tych, którym inne tytuły z tego gatunku nie przypadły do gustu.

Pod względem menedżerskiego mięcha **gra jest równie rozbudowana jak jej „hardkorowa" konkurencja.** Są tu rozgrywki klubowe i reprezentacyjne z całego świata (w tym dwie polskie ligi), jest przebogata i edytowalna baza danych, zabawa z taktykami, handel żywym towarem (czyli rynek transferowy z wieloma opcjami), ustalanie reżimu treningowego, umowy ze sponsorami itd. Znajdziesz nawet takie smaczki, jak możliwość zatrudnienia tłumacza dla sprowadzonego z zagranicy zawodnika lub urządzanie imprez dla piłkarzy. Oczywiście część tych elementów przygotowano gorzej niż w tym „wzorcu z Sevres", jakim jest FM (np. system scoutów czy rozmowy z zawodnikami tylko w połowie meczu, ale już nie przed nim i po nim), lecz są też takie, które w tym porównaniu wypadają lepiej (np. zarządzanie finansami klubu).

Niezbędne „tabelki wypełnione cyferkami" są więc na swoim miejscu, ale mniej doświadczeni gracze poradzą sobie z nimi dzięki niezłemu interfejsowi i różnorakim ułatwieniom. Nie musisz bowiem zajmować się całym życiem klubu – część obowiązków (np. opiekę nad młodzikami i drużyną rezerw) możesz powierzyć asystentom. Masz też możliwość ustalenia poziomu trudności niektórych elementów.

Już nie musisz bezsilnie obserwować piłkarzy, którzy nie wypełniają twoich poleceń – teraz sam możesz strzelić zwycięską bramkę!

Wielką zaletą tej serii zawsze były wizualizacje spotkań, w pełnym 3D, bowiem na silniku zręcznościowej wersji FIFA. Wielką jej wadą są natomiast... błędy tego silnika. Gole padają często po kuriozalnych zachowaniach obrony, twoje trenerskie polecenia są ignorowane (np. drużyna ustawiona jest daleko od własnej bramki i atakuje kilkoma zawodnikami mimo taktyki ultradefensywnej), komentarz się spóźnia itd. Tak naprawdę więc **nie dopracowano najważniejszego elementu gry – mecze, które powinny być wisienką na torcie, psują ogólny, całkiem dobry smak.** Wkurza to tym bardziej, że te same błędy były w edycji zeszłorocznej. Bu!



Kubica? A ty co tu robisz? Rodacy ci samochód ukradli?

To, co najważniejsze, zachowałem jednak na koniec. Najistotniejszą innowacją w serii jest to, że już nie musisz bezsilnie obserwować piłkarzy, którzy nie wypełniają twoich genialnych założeń taktycznych – teraz sam możesz strzelić zwycięską bramkę! Dzięki opcji Player Career wybierasz jednego zawodnika, którym sterujesz podczas meczu – na początku są to gracze dość słabi, wraz ze wzrostem twojego doświadczenia menedżerskiego zyskujesz dostęp do coraz lepszych. Jednym piłkarzem nie gra się jednak łatwo – musisz ciągle kontrolować swoją pozycję i poziom zmęczenia.

Fanów zręcznościowej wersji FIFA są miliony – wprowadzenie Player Career jest ukłonem w ich (i ich portfeli) stronę. FIFA Manager 07 ma jednak wystarczająco wiele atutów, żeby zaciekawić nie tylko menedżerskich nowicjuszy, ale również hardkorowców. Gdyby tylko tak nie schrzaniono meczów...

Sims Manager 07



Ludziom z EA chyba się w głowach poprzewracało od sukcesu Simsów. Na początku trybu kariery możesz określić płeć, orientację seksualną (pełna poprawność polityczna!), stan cywilny i wielkość rodziny swojej postaci. Za zarobione pieniądze kupujesz później domy, samochody, samoloty czy tropikalne wyspy. Teraz na pewno wszystkie fanki The Sims zafascynują się menedżerami piłkarskimi!



FIFA Manager 07

Producent: EA Sports

Dystrybutor PL: EA Polska

http://fifamanager.easports.co.uk/

cena 139,90

Multiplayer: tylko hot-seat

Gatunek: menedżer piłkarski

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows 2000/XP

+ rozbudowane opcje menedżerskie • bogata baza danych • wizualizacja meczów w 3D • sam możesz strzelać bramki

– spore błędy w silniku meczowym • brak wersji PL

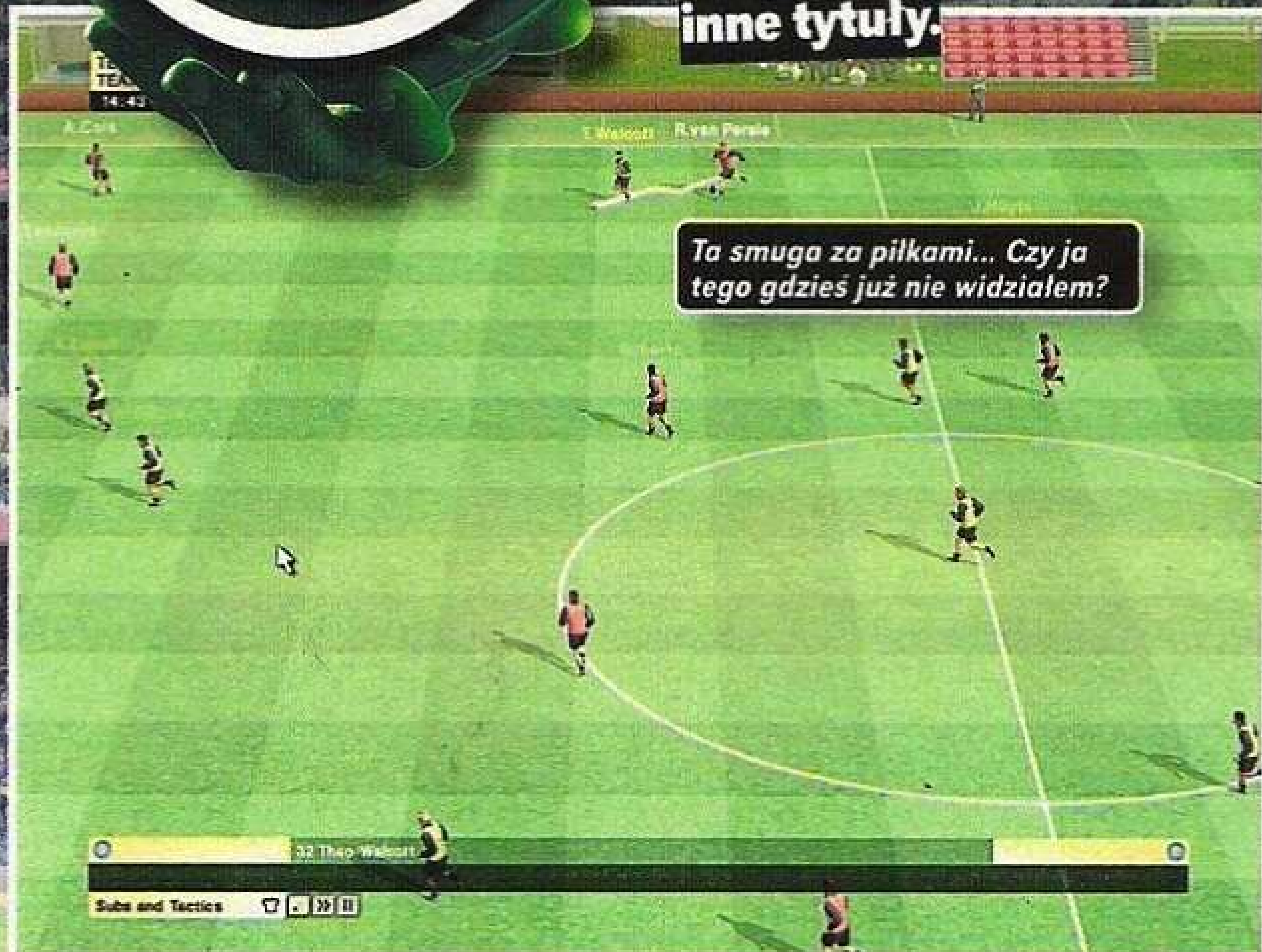
Mimo kiepskiej realizacji meczów gra naprawdę wciąga. No i jest coś dla fanów i fanek Simsów.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	5-
DŹWIĘK	4+
OCENA	4

Autor: Phnom Penh



Twórcy menedżerów piłkarskich mają ciężkie życie – gdy pojawią się jeden-dwa bardzo dobre, nie ma już miejsca na inne tytuły.



Ta smuga za piłkami... Czy ja tego gdzieś już nie widziałem?

Ekipy pracujące nad FPS-ami, strategiami itd. mają łatwiej – np. RTS-a można przecież skończyć, wtedy chce się zagrać w kolejnego, nawet gorszego. W gry, w których prowadzisz klub piłkarski, można grać właściwie bez końca – dlatego jeśli jedna taka produkcja góruje nad pozostałymi, wszyscy wybierają właśnie ją.

Dlatego LMA Manager 2007 – przynajmniej na PC – nie może liczyć na sukces. Jest słabszy zarówno od Football Managera, jak i FIFA Managera, a na dodatek

Słabszy zarówno od Football Managera, jak i FIFA Managera, a przy tym to gorsza wersja tego drugiego.

to taka gorsza wersja tego drugiego. Pomysł na rozgrywkę i sposób prezentacji spotkań są w nim podobne, ale brakuje autentycznych twarzy zawodników w trójwymiarowych meczach czy też bogactwa opcji, jakie oferuje FIFA Manager. Można to wytłumaczyć tym, że **LMA Manager to seria stworzona z myślą o PlayStation 2 i na tej platformie rozwijana – siłą rzeczy musi być więc bardziej uproszczona niż menedżery PeCetowe**, których twórcy mogą dysponować choćby dużo większą pamięcią operacyjną, w grach z tego gatunku wykorzystywaną bardzo intensywnie.

Czy dzieło Codemasters ma coś, co uzasadnia poświęcenie mu czasu? Szczerze mówiąc: nie bardzo. Mecze, choć trójwymiarowe, sprawiają wrażenie, jakby ci animowani zawodnicy reprezentowali pionki przesuwane na płaskiej planszy, interfejs jest niezbyt wygodny, bo mało interaktywny (np. gdy pojawia się informacja o ofercie transferowej na wymienionego z nazwiska zawodnika, nie możesz go kliknąć, by przejść do ekranu jego statystyk), pracować można tylko w ligach z ośmiu europejskich krajów. Chcesz pograć w menedżera? Kup FM 2007 lub FIFA Managera 07 – tu naprawdę nie ma ani wielkiej filozofii, ani dużego wyboru...

Autor: Foch77



LMA Manager to przy FM-ie prawdziwy graficzny gigant.



LMA Manager 2007

Producent: Codemasters
Dystrybutor PL: brak
http://www.codemasters.co.uk/lma2007/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: menedżer piłkarski

Wymagania: procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) w porównaniu z Football Managerem – ładna graficznie • na tyle nieskomplikowana, że może zainteresować mniej zapalonych graczy

(–) pod niemal każdym względem gorsza od FIFA Managera i Football Managera • interfejs sprawdza się na pewno na konsolach

Gdy grasz w menedżery, grasz w jeden tytuł, który najbardziej ci odpowiada. Trudno mi wyobrazić sobie kogoś, kto wybrałby właśnie LMA...

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 2
OCENA 3-

FOOTBALL MANAGER 2007™



Mourinho to mięczak, a Rijkaard to wołowa d..a. Jeśli też tak uważasz, możesz im teraz pokazać, kto tak naprawdę zna się na futbolu. Oczywiście... ty!

Wizualizacja meczów wygląda kropka w kropkę jak w poprzedniej edycji.

Nieźle żeście nas urządziły... siostry i bracia ze Sports Interactive. Nas, to znaczy wszystkich tych, którzy mniej lub bardziej pasjonują się futbolem, najpiękniejszym – jeśli nie liczyć pływania synchronicznego kobiet – sportem zespołowym na świecie. Od 14 lat studio założone przez braci Collyerów serwuje nam kolejne części menedżera piłkarskiego, który uzależnia jak krówki-mordoklejki. Ale tym razem, **przy edycji A.D. 2007, zrobiło wszystko, by ci, którzy zagrają choć przez chwilę, wracali do tego tytułu przez 12 najbliższych miesięcy.** FM 2007 to zdecydowanie najlepsza część całej serii!

Nowy Football Manager robi dobre wrażenie już na samym początku – całkowicie przerobiono menu startowe, interfejs, wygląd poszczególnych ekranów. To oczywiście wciąż produkcja, która żadnego serca oprawą wizualną nie podbije, ale dobór czcionki, ułożenie informacji w kolejnych oknach i kilka nowych elementów graficznych sprawiają, że na te słupki cyferek stanowiących o istocie gry patrzy się teraz zdecydowanie przyjemniej. **Interfejs może nieco zrazić graczy znających poprzednią edycję, którzy większość czynności wykonują już automatycznie**, ale i oni szybko nauczą korzystać się z nowych ikonek u dołu ekranu czy docenią tzw. ticker, czyli pasek, na którym co chwila pojawiają się inne informacje i zestawienia – np. najlepsi strzelcy ligi, efektywność podań pomocników itd.

Wygląd kolejnych odsłon tej akurat serii nigdy jednak nie był najważniejszy, dużo bardziej istotne były opcje, z których korzystać mogli menedżerowie. W nowym FM-ie jest ich naprawdę dużo. **Te elementy gry, które rozwinięto najbardziej, to interakcje z piłkarzami oraz system scoutów.**

Z drużyną rozmawia się teraz również przed meczem (nie tylko w przerwie czy po zakończeniu spotkania), pojawił się ekran informujący o tym, jakie efekty przyniosła ta rozmowa. Pojedynczych piłkarzy możesz prosić o sugestie dotyczące np. graczy wartych kupienia, istnieje możliwość wskazania mentorów młodzikom – to pomaga im rozwijać umiejętności, ale może też doprowadzić do konfliktu w drużynie, jeśli obaj zawodnicy się nie dogadają.

Wysoka ocena wynika także z tego, że nie ma znanych z poprzednich edycji dziwnych błędów, poprawianych później łatkami.

Nowy system scoutów działa doskonale – w zależności od wcześniejszego przebiegu kariery, mają inne rozeznanie w ligach z różnych krajów, w dużo bardziej pomocny sposób informują o plusach i minusach drużyny, z którą grasz następny mecz. Więcej też mają do powiedzenia na temat obserwowanych zawodników. Dzięki tym zmianom **decyzje o zakupach na rynku transferowym można podejmować w dużo bardziej rozsądny, racjonalny sposób.**

Nowy FM ma jeszcze sporo innych, mniejszych nowinek. Jedną z nich jest np. wprowadzenie instytucji tzw. klubu filialnego. Sprawdza się on w sytuacji, w której duży, mocny zespół ma liczną grupę rezerwowych, niegrających w meczach. Oddani do drużyny filialnej nie tracą formy, a słabszy partner zyskuje graczy, którzy w niższych rozgrywkach mogą okazać się prawdziwymi gwiazdami.

Wysoka ocena Football Managera 2007 wynika także z tego, że – inaczej niż w poprzednich edycjach – nie ma dziwnych błędów, poprawianych później łatkami – a przynajmniej szybko się nie objawiają. Zastanawia tylko spora liczba kontuzji na początku sezonu, na tyle duża, że lekko podejrzana, ale na tyle rozsądna, iż trudno mówić o ewidentnym bugu. Poza tym: wyniki i przebieg meczów (pojawiły się m.in. pomyłki sędziowskie), negocjacje transferowe, postępy w treningu – wszystko to robi wiarygodne, realistyczne wrażenie. **Ostrzegam! Kiedy zaczniesz grać, szybko nie przestaniesz.**

Autor: Foch77



Football Manager 2007

Producent: Sports Interactive
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.footballmanager.net/

cena 99.90

Multiplayer: tak

Gatunek: menedżer piłkarski

Wymagania: procesor 800 GHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB

(+) nowy, przyjemny dla oka interfejs • dużo więcej informacji prezentowanych graczom wprost • świetny, realistyczny system scoutów • jeszcze bardziej wiarygodne mecze

(–) uzależnia jak cholera • weterani FM 2006 stracą trochę czasu na przesiadkę na nowy interfejs

Football Manager to od dawna numer jeden w swoim gatunku. Nic się nie zmienia!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 2

OCENA 5+

Polska mistrzem Europy?

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

Król wraca! Tym razem w zupełnie nowych szatach – tak dużych zmian seria PES jeszcze do tej pory nie zaznała!



Po meczu Austria-Austria doszło do wielu samopobić kibiców.



Polska nie dała szans Węgrom w ćwierćfinale...

Konami przyzwyczaiło nas, że co jakiś czas wypuszcza nową piłkę nożną, która wprowadza tylko kosmetyczne poprawki do już i tak bliskiego ideałowi dzieła. Teraz jednak nastąpił znaczący zwrot w historii serii. **Po raz pierwszy od lat trzeba zmodyfikować swoje taktyki!** Jak gra na tym wyszła?

Jeśli dobrze sobie radziłeś w poprzednich edycjach, nie myśl, że w PES 6 poczujesz się jak w domu. **Teraz już podania prostopadłe prawie nigdy nie otwierają drogi do bramki, niskie wrzutki przestały być skuteczne, za to bardzo dobrą taktyką stały się... strzały z daleka!** Komuś, kto nie zna tej serii, może się wydawać, że to kosmetyka – tymczasem tak naprawdę zmienia to zupełnie sposób grania.

Dodatkowo znacznie zmodyfikowano w nowym PES-ie podania i zachowanie obrony. Teraz jest dużo bardziej skuteczna, zaś podania wprost przeciwnie. Odbicia piętą często nie dochodzą do celu, a **zagranie do zawodnika, który jest zwrócony do ciebie plecami, może się skończyć tak, że nie zauważy on piłki**, która go uderzy i poleci nie tam, gdzie trzeba.

Jak zwykle w serii **fatalnie rozwiązano sprawę poziomów trudności. Znów tak naprawdę są dwa: banalnie prosty i przesadnie trudny.** Na pierwszych dwóch stopniach komputer nie stanowi zagrożenia, a wyniki meczów Polski z Włochami mogą oscylować wokół 3:0. Za to już trzeci poziom (i kolejne, które nie różnią się prawie niczym) to automatycznie dwa razy skuteczniejsza obrona, która sprawia, że strzelić gola w polu karnym to ogromna sztuka. Zwłaszcza że piłkarze strasznie tu pudłują – nawet będąc sam na sam...

Prawdziwe baty należą się PES-owi za dźwięk. Najtragiczniejszy jest tu niestety... polski komentarz tandemu Borek i Kołtoń. Jeśli myślałeś, że gorzej niż w FIFA być nie może, musisz zweryfikować poglądy. **Duet mówi wszystkie swoje kwestie tak beznamiętnie i amatorsko, że aż wstyd ich słuchać** – gra nie straciłaby nic, gdyby zamiast chłopaków z Polsatu z głośników leciał głos z jakiegoś syntezatora mowy! (Na szczęście można włączyć też komentarze w innych językach). Obraz nędzy i rozpaczy dopełniany jest przez czasem nieadekwatne odgłosy (dźwięk silnego kopnięcia, gdy piłkarz ledwie przyjął piłkę) i powtarzający do znudzenia śpiewne „ooooo" publiczność. FUJ!

Prawdziwe baty należą się PES-owi za dźwięk. Najtragiczniejszy jest tu niestety polski komentarz duetu Borek i Kołtoń.

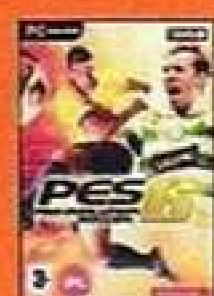
Gra oferuje możliwość rozegrania różnych pucharów (w tym bardzo wymyślnych, w których reprezentacje walczą z klubami), ligi i kariery – zwłaszcza w tej ostatniej rozwinięto nieco wątek menedżerski, jednak na szczególnie głęboką rozgrywkę i masę autentycznych nazwisk bym się tu nie nastawiał. Pamiętaj, że **PES to przede wszystkim symulacja piłki nożnej i jako taka sprawdza się doskonale. Jeśli chcesz ślęczeć nad statystykami, kupuj Football Managera.**

Grafika w stosunku do piątki zmieniła się w dużym stopniu, ale nie wpłynęło to na szczęście na szybkość działania – jeśli grałeś na swoim kompie w poprzednią część, w ciemno możesz kupować i tę. **Nawet na PeCecie sprzed kilku lat dało się grać na maksymalnych detalach bez przeszkód.** Pamiętaj jednak, że ważniejszy niż karta graficzna jest tu dobry pad z dwoma grzybkami – bez niego nie wykorzystasz nawet połowy możliwości zawodników.

W pojedynku FIFA vs. PES coś się wreszcie zmieniło – choć to wcale nie jest dobra nowina dla EA Sports, gdyż ich tytuł wciąż nie zbliżył się do mistrza. Doszedł po prostu nowy zawodnik – od tego momentu gracze podzielą się na wielbicieli PES 3-4-5, PES 6 i cyklu FIFA. I każdy będzie miał swoje racje, choć nie ukrywam, że sam należę do tej pierwszej frakcji. Pojawienie się nowego tytułu Konami nie zmieni mojego codziennego rytuału – jednego meczu z kumplem w PES 4 lub 5.



...a Smolarek zapewnił sobie tytuł króla strzelców. Takie rzeczy tylko w PES-ie!



Pro Evolution Soccer 6

Producent: Konami
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.konami.com/
cena 129,90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 RAM, grafika 32 MB, Windows 2000/XP

Plusy: realizm • możliwość gry w mistrzostwach Europy i świata • to wciąż jedna z najlepszych kopanych na PC

Minusy: polski komentarz! • skuteczność obrony • złe zbalansowanie poziomów trudności

Szóstka wprowadza sporo zmian, które... nie wszystkim przypadną do gustu. Czy teraz najlepszą kopaną jest PES 6 czy... PES 5?

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 2+
OCENA 4

Autor: Teutates

Bzzzzzzzyt!

PERIMETER EMPEROR`S TESTAMENT

Skoro bańka taka wielka, to jakie było mydło?!

Pewne gry ocenia się wysoko i określa mianem niesamowitych, inne są tak niesamowite, że nie da się ich ocenić. Perimeter należy do tych drugich...

Perimeter: Emperor's Testament to samodzielny dodatek do wydanej dwa lata temu podstawki. Pierwowzór znalazł wiernych fanów, którzy przywitają jego kontynuację z radością – czy jednak jest to gra warta polecenia każdemu miłośnikowi RTS-ów?

Nie lubię na pierwszym miejscu przy ocenie stawiać grafiki, ale w tym wypadku jestem do tego zmuszony. Można to zrzucić na barki nazwy „samodzielny dodatek", z podkreśleniem słowa „dodatek", jednak **mocno przestarzała oprawa wizualna powinna zostać tutaj ulepszona**, a nawet zastąpiona lepszą, wydajniejszą i obsługującą najnowsze efekty wideo. **Emperor's Testament po prostu na to zasługuje!**

Pomijając już kwestię grafiki – powinieneś wiedzieć, że **oto przed tobą produkt nie tyle prosty w obsłudze** (ta jest standardowa), **co w swej konstrukcji.** Uproszczenia w rozgrywce są tak mocne, że zrezygnowano nawet z tzw. mgły wojny i cały czas możesz podglądać ruchy przeciwnika. Jednak dodatek do Perimetera przyciąga przede wszystkim doskonale wyważonym poziomem trudności oraz dużą grywalnością, przy której niezbyt ciekawa fabuła nie ma znaczenia.

Wcielasz się bowiem w podwładnego cesarza Vicesa, władcy imperium Sponge. W świecie gry inteligencja istnieje we wnętrzach potężnych i bardzo zaawansowanych technologicznie maszyn, ty zaś **jesteś tylko kolejnym marnym wytworem potężnej woli umysłu władcy.** Z łaski cesarza możesz kierować misją przekształcania i dostosowywania nieprzyjaznych planet na potrzeby imperium. W skrócie – jesteś cesarskim chłopcem na posyłki.

W świecie gry inteligencja istnieje we wnętrzach potężnych i bardzo zaawansowanych technologicznie maszyn.

W rzeczywistości **nie ma tutaj nic poza rozbudową bazy i eksterminacją wrogów.** Każdy etap rozpoczynasz od wyboru miejsca dla głównej struktury zwanej Frame (możesz ją także przemieszczać w trakcie misji!). Po zainstalowaniu zaczyna ona produkować energię – jedyny surowiec w Emperor's Testament. Za pomocą dwóch rodzajów pojazdów – do przekształcania terenu i do budowy – rozwijasz swoją bazę. Najpierw przygotowujesz okolicę – to zaś nic innego jak równanie czasem bardzo ładnego, górzystego obszaru – aby na przystosowanym placu stawiać koszary, laboratoria, wieżyczki obronne i przede wszystkim urządzenia bezpośrednio związane z pozyskiwaniem i dystrybucją energii.

I tutaj dwa bardzo ciekawe elementy. Budynki oddalone od centrali Frame muszą być zaopatrzone w prąd – bez niego nie funkcjonują. Generatory, które go dostarczają, są połączone ze sobą wiązkami energii przywodzącymi na myśl druty wysokiego napięcia. Dopiero w trakcie walki okazuje się, jak wysokiego. **Zużywając dość spore zapasy mocy, całą bazę możesz przykryć specjalną powłoką ochronną**, która uniemożliwi atak przeciwnika, pozwalając w tym czasie przygotować chociażby najprostsze jednostki bojowe.

Ciekawie rozwiązano również szkolenie wojsk. Są trzy podstawowe typy wojaków – żołnierz, oficer oraz technik. Nie będę ukrywał, że na polu bitwy **prości żołnierze to prawdziwe cieniasy.** Dopiero w większej grupie – i przy pomocy ulepszeń z laboratoriów – nabierają siły. Odpowiednią liczbę żołnierzy możesz w parę sekund przekształcić w jedno z kilkunastu bardziej zaawansowanych narzędzi mordu, zaczynając od moździerzy, a kończąc na lotnictwie, które jest bardzo przydatne w walce z przenoszącą się Frame przeciwnika. To nie wszystko, ponieważ przemian możesz dokonywać w dowolnym momencie (nawet w ogniu bitwy!). Nie ma też ograniczeń w ich liczbie, co oznacza, że **twoja armia może bez przerwy dostosowywać się do nowych warunków działania.** To naprawdę ciekawe, oryginalne rozwiązanie. Plus!

I właśnie ta swoboda przekształcania jednostek stanowi o nowatorstwie i sile Emperor's Testament. **Tytuł ten mimo swych wad przyciąga do monitora na długie godziny**, spędzane przy rozbudowie bazy, transformowaniu terenu, przekształcaniu jednostek oraz emocjonujących walkach. Jeśli szukasz RTS-a innego niż wszystkie – oto on!







Perimeter: Emperor's Testament

Producent: KD lab	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.kdlab.com/eng/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) spora grywalność • dynamiczna rozgrywka z kilkoma naprawdę interesującymi rozwiązaniami • klimat

(−) przestarzała grafika • koszmarna muzyka

Gra się bardzo przyjemnie. Szkoda tylko, że przestarzała grafika i paskudna elektroniczna muzyka obniżają końcową ocenę.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
OCENA 3+

Autor: martin

Crew na lini mety.

I jak tę „gwiazdę" ocenić? Carbon ma trochę nowości, na pierwszy rzut oka całkiem sporych, ale po prawdzie – to po prostu Most Wanted zmiksowany z Underground.



Tłuścioszek, co?



Lubię sobie czasem dla sportu poscigać policjantów ciężarówką...

NEED FOR SPEED CARBON


Takich mam magików we wsi, że z malucha zrobili to cudo. Nieźle, co?



W dół kolorowym wzgórzem

Nową konkurencją jest tzw. canyon race, czyli wyścig drogą schodzącą w zawijasach w dół wzgórza. Składa się z dwóch etapów – wpierw gonisz przeciwnika, potem przed nim uciekasz. W pierwszym wypadku zyskujesz punkty (tym więcej, im bliżej trzymasz się konkurenta), w drugim tracisz (tym mniej, im dalej drugiego kierowcę odstawisz). **Słowem, normalny pojedynek jeden na jeden, z tą różnicą, że w kilku miejscach trasy auta mogą spaść w przepaść.** A wtedy... Wciskasz [1], czyli restart!

Grając w Carbona, właściwie przez cały czas nie mogłem pozbyć się przekonania, że wysmażę na temat najnowszej części jakże zasłużonej serii Need for Speed jakiś złośliwy pamflecik. Gry Electronic Arts, szczególnie te, których kolejne części wypuszczane są co roku, to wyjątkowo łatwa ofiara dla recenzenta mądrali. Takiego, który lubi sobie podworować z niewielkiej liczby wątpliwych nowości, jakie spece od promocji przedstawiają w swoich oficjalnych zapowiedziach jako zmiany rewolucyjne nie tylko dla samej serii, ale i całej komputerowej rozrywki. Kiedy jednak siadłem do napisania tekstu, oczekiwane złośliwości nie chciały spłynąć z opuszków palców na spragnioną ich klawiaturę. Bo, **co by nie mówić, Carbon to naprawdę grywalna ścigała.**

Trochę szkoda, że EA wycofuje się ze zmiany klimatu, jaką przyniósł Most Wanted. Dla kogoś, kto pamięta serię Need for Speed od samych jej początków, gra ta zawsze polegała na pędzeniu przez bezdroża ekstremalnie drogimi furami w pełnym słońcu. Obie części NFS: Underground przeniosły zabawę na ulice miasta, na dodatek ścigano się w nich w nocy, więc **Most Wanted, ze swoimi jesiennymi krajobrazami był fajnym powrotem do korzeni cyklu. Niestety w Carbon znów zapada mrok**, znowu jeździmy po ciemku...

Jak w każdym z czterech ostatnich NFS-ów, tak i w tym, lekkomyślnej jeździe towarzyszy fabularna otoczka. Bohater Carbon wraca do Palmont City, swojego rodzinnego miasta, które opuścił po wydarzeniach przedstawionych w NFS: Underground. Na miejscu dopada go policjant drogówki z nadmorskiego miasteczka Rockport (ten z Most Wanted) oraz... jeszcze kilku innych starych znajomych. **Historia jest poplątana, chaotyczna** – bo opowiadana w odcinkach pojawiających się co kilka, kilkanaście wyścigów – **i dość infantylna** (oddziały SWAT z bronią energetyczną wyłączającą elektronikę w samochodach piratów drogowych?!). Tym bardziej szkoda niezłej gry aktorów, którzy pojawiają się w popychających fabułę do przodu animowanych przerywnikach – faceci grający Neville'a czy Sala ze zgrabnym dystansem wybronili się ze swoich ról, miło też patrzy się na modelkę Emmanuelle Vaugier wcielającą się w Nikki, byłą dziewczynę bohatera. Dobrze, że animacje można szybko przerwać i przejść do tego, co najważniejsze. Wyścigów.

We wstępie wspomniałem, że Carbon to miks Most Wanted i Undergrounda. Z drugiego wzięto przede wszystkim nocny wygląd lokacji i sposób wytyczania tras. Ten pierwszy oddał młodszemu bratu policyjne wozy oraz model jazdy wraz z kilkoma sprawdzonymi patentami. **Jest więc zarówno speed breaker** (bullet-time włączany przez gracza), **jak i pursuit breaker** (możliwość wjechania w stojące przy drodze konstrukcje, które zawalając się, wstrzymują pościg). Carbon dodaje od siebie

Wiem, wiem – nie jest to prędkość, jaką wypada się chwalić wśród fanów NFS.

Nowość w NFS: Carbon – fury klasy Muscle.



Pada deszcz, pada deszcz, wyją syreny suk.

Picuj dla picu

Jedną z nowości NFS: Carbon jest system Autosculpt, który pozwala, rzekomo samodzielnie, kształtować wygląd poszczególnych części auta. I znów: brzmi nieźle, ale okazuje się, że to opcja raczej dla picu. W praktyce wygląda to tak, że każdy z komponentów fury – np. przedni spoiler – ma kilka parametrów, które można zmieniać (np. wysokość, głębokość wcięć itd.). Autosculpt polega właśnie na tym, że te parametry można dowolnie modyfikować. **Ciekawszy jest nowy tuning części wpływających nie na wygląd, a na jazdę.** Tu również możliwe są pewne zmiany i np. kupując nitro, możesz określić, czy wolisz, by dawało ono większego kopa, czy też, by trwało dłużej.

jeden nowy element rozgrywki – załogę, czyli crew!

Jeśli dobrze jeździsz, zyskujesz uznanie innych kierowców, a wtedy chcą oni przyłączyć się do twojej ekipy. **Wiadomo – trzeba wiedzieć, z jaką załogą fruwać po mieście.** Przed każdym wyścigiem możesz wybrać kompana, który wraz z tobą ruszy w trasę. Będzie się nie tylko ścigał z innymi kierowcami, ale i pomagał, zgodnie z funkcją, jaką przypisali mu programiści. W grze występuje więc Blocker, czyli kierowca, który na twój znak stara się zajechać drogę konkurentom. Jest też Scout, który pędzi przed tobą i wyszukuje skróty (pojawiają się na mapie), stara się też ostrzegać cię przed tym, co może cię spotkać za kolejnym wirażem (np. następny ostry skręt). Trzeci i ostatni rodzaj pomagiera to Drifter. Jadąc, tworzy on tunel powietrzny, który możesz wykorzystać, by przebyć trasę wyraźnie szybciej. Fajne?

Jasne, ale bardziej na papierze niż w akcji. Działania Blockera ocenić nie sposób, bo to, co robi, robi zwykle za twoimi plecami. Jak się zdaje, blokuje całkiem skutecznie, ale nie zawsze – np. gdy jedzie pierwszy, a ty jesteś trzeci, nie chce przyblokować gościa z drugiej pozycji. Ma to co prawda sens (wygrywasz wyścig także wtedy, gdy na mecie pierwszy jest partner z teamu), ale **wolałbym, żeby ludzie z bądź co bądź MOJEJ ekipy wykonywali moje polecenia.** Drifter to pomocnik dla dobrych kierowców, bo utrzymanie się za nim wcale nie jest proste. Najciekawszy jest Scout, ale i on nie do końca działa zgodnie z założeniami – zwykle daje się wyprzedzić, więc jego wskazówki nie zdają się na nic, a kiedy jedzie przed tobą, dość często zdarza mu się zajechać ci drogę.

Wrażenie, że ścigasz się z najszybszymi kozakami, jest większe niż w poprzednich NFS-ach.

Członkowie załogi biorący udział w wyścigu to jednak udany dodatek z innego powodu – fantastycznie wpływają na klimat, ich odzywki w słuchawkach pompują adrenalinę, a wrażenie, że naprawdę ścigasz się z najszybszymi kozakami w dzielni, jest dużo większe niż we wszystkich dotychczasowych NFS-ach. Twoi załoganci mają jeszcze jedną zaletę. Pomagają nie tylko w trakcie wyścigu, ale i w garażu – ich obecność w teamie pozwala np. uzyskać dostęp do lepszych części zamiennych albo obniża koszt modyfikacji fury.

Pomysł na wprowadzenie załóg rozwinięty został w jeszcze jeden sposób. Palmont City podzielone jest na rewiry, które można „zdobywać", wygrywając umieszczone w ich obrębie wyścigi. Całe miasto kontrolowane jest przez cztery ekipy (nie licząc twojej), **główny tryb gry, czyli kariera, polega na odbijaniu kolejnych terenów z ich umorusanych olejem łapsk.** Niestety to również coś, co lepiej wygląda w zapowiedziach niż w rzeczywistości. Po prostu – zamiast wybierać wyścigi z menu, wskazujesz je na mapie, a sporadyczna obrona raz zdobytych rewirów to nic innego jak wymuszona konieczność ponownego przejechania już wcześniej poznanej i „wygranej" trasy.

Poza karierą, NFS: Carbon oferuje jeszcze kilka innych trybów. Są odpowiednio zróżnicowane wyzwania, a także pojedyncze wyścigi, które można dowolnie konfigurować. Sporo wariantów rozgrywki oferuje również multiplayer – **profil gracza loguje się domyślnie zaraz po włączeniu NFS-a, przejście między zabawą w pojedynkę i przez Internet jest więc automatyczne i bezbolesne.** Przynajmniej w teorii, bo nasza przedpremierowa wersja Carbona chodziła w trybie online dość opornie i tylko kilka razy udało się go odpalić – po pojawieniu się gry w sklepach będzie jednak na pewno lepiej. Są też pokrywane bonusy, atrakcyjnie i sprytnie powiązane z postępami w karierze – tu widać profesjonalizm EA.

Carbon to pierwszy NFS, przy którym przed zakupem warto przyjrzeć się wymaganiom sprzętowym. **Gra zrobiona jest już pod nowe karty graficzne i ma kilka efektów, które na starszych chipsetach niekoniecznie wyglądają najlepiej**, a przy okazji obciążają sprzęt. Jeśli jednak niedawno kupowałeś komputer, będziesz zadowolony – jest i wrażenie prędkości, i fura efektów zwiększających widowiskowość (rozmazania, trzęsąca się kamera itd.). Klimat wyścigu budują też dźwięki, głównie komunikaty wymieniane przez radio z partnerem z teamu. Przy 12 samochodach na trasie (np. w wycigu typu Race Wars) zmagania kierowców naprawdę mocno oddziałują na zmysły.

I to właśnie sposób, w jaki Carbon pobudza receptory słuchowo-wzrokowe, uzasadnia finalną ocenę. Nie lubię się powtarzać, ale tym razem sobie na to pozwolę – **Carbon to naprawdę dobra ścigała.**

Zaraz odfrunie do ciepłych krajów...

NFS: Carbon

Producent:	Dystrybutor PL:
EA Black Box	EA Polska

http://www.needforspeed.com/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 64 MB RAM, grafika 512 MB

(+) emocjonujący klimat wyścigu • grafika – na mocnym sprzęcie • dużo trybów rozgrywki, bonusów itd. – tu jest tłusto • super, że można grać komfortowo na klawiaturze

(–) na wielu trasach będziesz miał wrażenie, że już tędy kiedyś jechałeś • nowości nie wnoszą wiele do rozgrywki • grafika – na starszych kartach

Nowości nie są znaczące, ale to właśnie one zwiększają frajdę płynącą z zabawy, i to w naprawdę dużym stopniu.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 5+

OCENA 4+

Autor: Foch77

Tylko nie niszczcie zieleni!

Nawet Indianie tu są.

Z kopyta ich, z kopyta!

Heroes of Annihilated Empires

Nawet jeśli masz dość opowieści o fantastycznych krainach i magicznych stworach, zagraj w Heroes of Annihilated Empires. Szybko wróci ci na nie ochota.

Być może już **przy całkiem niezłej animacji początkowej, w której poznajesz głównego bohatera pierwszego z trzech rozdziałów gry, elfa Elhanta.** Jest on jedną z postaci stąpających po krainie, w której toczy się akcja Heroes of Annihilated Empires. Elhant właśnie zmierza w kierunku nadciągających hord nieumarłych. Aby ich powstrzymać, musi zjednoczyć elfów i przedstawicieli innych ras. W tym momencie wkraczasz do akcji.

Jak ona wygląda? **Heroes of Annihilated Empires to zgrabne połączenie gatunków RTS i RPG.** Z tego pierwszego gra odziedziczyła sposób przedstawiania akcji, proces budowania osad i szkolenia jednostek, natomiast z drugiego – wyraźnie zarysowanych bohaterów, którzy z czasem zdobywają nowe umiejętności. Widać – choćby po tytule – że to właśnie oni są w grze najważniejsi. Herosów pojawiło się tutaj aż osiemnastu.

Tuż po rozpoczęciu zabawy twój bohater nie posiada żadnych nadzwyczajnych umiejętności, ale na drodze do celu poznaje coraz potężniejsze czary z sześciu szkół magii, a także uczy się przydatnych zdolności (jedna z nich pozwala Elhantowi wystrzelić w stronę przeciwnika chmurę strzał). Podczas wędrówki bohater zbiera też rozmaite przedmioty (lepszą zbroję, bardziej śmiercionośną broń czy napoje wzmacniające), których znalazło się w grze około pięćdziesięciu, i gromadzi pieniądze, które potem może wydać w porozrzucanych po krainie sklepach. Czyli – cRPG!

Rozgrywka została podzielona na scenariusze, ale mimo to czujesz, jakbyś uczestniczył w jednej długiej wyprawie.

Na początku jesteś sam, ale niebawem przyłączają się do ciebie pierwsi wojownicy, a po dwóch-trzech godzinach sterujesz już... setkami jednostek. W późniejszych bitwach uczestniczą naprawdę pokaźne armie, składające się nawet z kilku tysięcy (!) wojaków. Rodzajów jednostek jest w Heroes of Annihilated Empires około setki. Spotykasz tu elfy, centaury, leśne skrzaty, enty, driady, pegazy, jednorożce, orki, nieumarłych... Wszystkie oddziały zaprojektowano z dużą dbałością o szczegóły – zarówno jeśli chodzi o ich wygląd, jak i zdolności czy statystyki.

Rozgrywka została podzielona na scenariusze, ale mimo to czujesz, jakbyś uczestniczył w jednej długiej wyprawie. Nieustannie kroczysz naprzód, przebijasz się przez zastępy wrogów, zwiedzasz baśniowe miejsca, poznajesz nowe postacie... Tutaj cały czas coś się dzieje! **Akcja posuwa się do przodu nie tylko dzięki licznym dialogom, ale i przygotowanym na wzór komiksu przerywnikom** wyświetlanym pomiędzy scenariuszami.

Poza wątkiem głównym w Heroes of Annihilated Empires – to kolejna rzecz zapożyczona z gier RPG – pojawiają się też wątki poboczne. Co jakiś czas ktoś prosi cię o pomoc – raz jest to alchemik, którego siedzibę atakują gobliny, kiedy indziej wieśniak, którego żona została porwana. Zadań dodatkowych wykonywać nie musisz, ale dzięki nim możesz zarobić albo zdobyć ciekawe przedmioty. Szkoda tylko, że twórcy nie pomyśleli o dzienniku questów, w którym zapisywane byłyby te poboczne przygody. Jeśli cierpisz na niedobór lecytyny, możesz się pogubić.

To o tyle dziwne, że **sam interfejs gry trzeba ocenić bardzo wysoko. Wszystko jest na swoim miejscu – bazując na intuicji, można się domyślić, do czego służą kolejne ikonki.** By ułatwić rozgrywkę, twórcy wprowadzili jedną, dość oryginalną jak na gatunek RTS-ów, innowację – zapętlenie szkolenia jednostek, dzięki któremu bez twojej inicjatywy w armii nieustannie pojawiają się nowi wojownicy. To naprawdę wygodne.

Dopełnieniem dla ciekawej rozgrywki jest kapitalna szata graficzna. Postacie zaprojektowano pieczołowicie, nawet laik bez problemu odróżni łucznika od zwykłego wojownika. Otoczenie zaś przygotowano, w perfekcyjny sposób łącząc elementy dwuwymiarowe (np. drzewa) z trójwymiarowymi (postacie czy budowle). **Całość jest barwna niczym życie polityczne Renaty Beger.** Niestety, gra ma bardzo wysokie wymagania sprzętowe. Aby cieszyć się płynną rozgrywką, trzeba dysponować naprawdę dobrym sprzętem. Ponadto dziwi mnie trochę brak opcji przybliżania i oddalania widoku.

Heroes of Annihilated Empires to dopracowana pod każdym względem hybryda RTS-a i RPG-a. **Ma ciekawą opowieść, żwawą rozgrywkę i świetną oprawę graficzną.** Szczerze polecam!

Zasadziłem drzewo. Czuję się spełniony.

Heroes of Annihilated Empires

Producent: GSC Game World
Dystrybutor PL: Techland
http://www.heroesofae.com/

cena 79,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS/RPG

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

\+ ciekawa rozgrywka • epicka opowieść • dopracowane postacie • piękna grafika

– brak dziennika zadań • wysokie wymagania sprzętowe • nie można przybliżać i oddalać widoku

Epicka opowieść osadzona w barwnym świecie fantasy. Polecam wszystkim wielbicielom zarówno erteesów, jak i erpegów.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	5+
DŹWIĘK	4
OCENA	4+

Autor: Roland

Królestwo Myrtany od lat boryka się z tymi samymi problemami: brutalnymi orkami, magami marzącymi o boskiej mocy i... nieporadnością programistów.

O, jest! Stolik dla dwóch osób na 19.30, tak?

Gothic III

Nowy Gothic miał zmienić wizerunek serii, **która zasługuje na miano klasyki. Fanom RPG-ów znana jest bardzo dobrze**, ale zawdzięcza to w równej mierze ciekawej fabule i oryginalnemu uniwersum, jak śmiesznym niedoróbkom, zabawnym błędom, trudnym do zrozumienia decyzjom twórców (przykład: pierwszy Gothic, w którym praktycznie zrezygnowano z myszki!).

Obiecywano, że Gothic 3 będzie bardziej dopracowany, pozbawiony wszelkich błędów – **tym przynajmniej ekipa ze studia Piranha Bytes tłumaczyła liczne opóźnienia premiery gry.** W końcu trzecia część przygód Bezimiennego ujrzała światło dzienne i... choć w porównaniu z poprzednimi jest dużo lepsza, to jednak wciąż sporo w niej amatorszczyzny. Na szczęście tego rodzaju, który budzi raczej sympatię niż złość...

Gothic 3 zaczyna się zaraz po wydarzeniach kończących drugą odsłonę serii. Bohater gry, Bezimienny, który wraz z niewielką grupką kompanów opuścił w dwójce wyspę Khorinis, dopływa swoim statkiem do kontynentu o nazwie Myrtana. Tu okazuje się, że podczas jego nieobecności spełnił się najczarniejszy scenariusz – **cała kraina, niegdyś znajdująca się pod władzą ludzi i ich króla, Rhobara II, została podbita przez orków**, jej mieszkańcy zaś stali się niewolnikami zielonych stworów. O dziwo Bezimienny nie postanawia – jak byłoby pewnie w każdej innej grze RPG – stanąć po stronie swoich ziomków. Jeśli zechcesz, równie dobrze będzie mógł przyłączyć się do okupantów – lawirowanie między różnymi frakcjami (poza orkami i rebeliantami to także asasyni, koczownicy, gońcy leśni i magowie z Nordmaru) to jeden z ciekawszych motywów gry.

Dla fanów Gothica będzie to naprawdę nowa jakość, ich ulubiona gra urosła z rozmiaru M do XL.

Znajomość wcześniejszych dwóch części cyklu pomaga w wychwyceniu wszystkich smaczków i aluzji w scenariuszu tej najnowszej, nie jest jednak niezbędna, by móc cieszyć się zabawą. Zdaje się nawet, że twórcy specjalnie wysłali bohatera z wyspy Khorinis na ląd, który wcześniej (w jedynce i dwójce) występował tylko w dialogach, by nowi gracze, na których liczy ekipa Piranha Bytes, nie czuli się bardziej wyobcowani niż ci znający Bezimiennego od dawna.

Przeniesienie akcji ze sporej, ale jednak wyspy, na ląd, który nazywany jest kontynentem, pozwoliło twórcom „rozdmuchać" skalę gry. Wcześniejsze części Gothica (a szczególnie pierwsza) były RPG-ami ograniczonymi praktycznie wyłącznie do głównego wątku fabularnego. Trójka jest pod tym względem zupełnie inna. **Przygód niezwiązanych z podstawową osią fabuły jest całe mnóstwo**, świat gry „zapełniony" jest osadami, miasteczkami, podziemiami, których odkrycie i „zaliczenie" zajmuje kilkadziesiąt godzin zabawy. Dla fanów Gothica będzie to naprawdę nowa jakość, ich ulubiona gra urosła z rozmiaru M do XL – i za to na pewno programistom należą się brawa...

...z pewnym jednak zastrzeżeniem. Skoro Gothic 3 ma być takim ogromnym, profesjonalnym erpegiem, trzeba go też porównywać z najlepszymi – a obecnie najlepszą produkcją w tym gatunku wciąż pozostaje Oblivion. W zestawieniu z nim dzieło Piranha Bytes wypada pod każdym względem, nawet jeśli niewiele, to jednak gorzej. **Zabrakło szlifu, chwili zastanowienia nad tym, czy te lub inne pomysły przekładają się pozytywnie na grywalność.** Przykładów na to jest wiele...

System rozwoju postaci, który zmusza Bezimiennego do poszukiwania „nauczycieli", pozwalających podnieść statystyki postaci czy poznać nowe umiejętności, jest do zaakceptowania. Cała seria Gothic bazuje na nim przecież od pierw-

Ludzie kontra orki

AKCJA

Choć orki okupują całą Myrtanę, na kontynencie działa silny ruch oporu, w którego walkę Bezimienny może się włączyć. Z różnym skutkiem...



1 Tu przetrzymywany jest paladyn Wenzel, który gotów jest poprowadzić szturm na siły orków okupujące nadmorskie miasteczko.



2 Sprawę trzeba najpierw obgadać – narada w ledwo oświetlonej izbie to podstawowa rzecz przy każdej rewolucji.



3 Potem już tylko miecze (i tarcze) w dłoń i... do ataku. Okazuje się, że część niewolników stanęła po stronie Orków.



4 ...i to przeważyło szalę zwycięstwa. Bezimienny już leży na ziemi, a Wenzel legnie za chwilę.



A po questach czas na relaks...



Zdaje się, że obecność straży przed wejściem należy odczytać jako: „Akwizytorom dziękujemy".



Czy to nie jeden z naszych wicepremierów?

szej części, można więc przymknąć oko na to, że **w każdym konkurencyjnym tytule rozwijanie bohatera jest bardziej naturalne i sensowne** (np. rosną te statystyki, których postać używa). Często jednak podczas odwiedzin u nauczyciela wyświetla się opcja poznania jakiejś umiejętności, której opanować nie można, bo Bezimienny nie spełnia wymaganych kryteriów. Dlaczego więc opcja taka się wyświetla? Jakie to kryteria? O tym gra nie mówi, trzeba wyjść z ekranu rozmowy z nauczycielem, otworzyć okienko postaci, a tam wśród wielu ikonek wyszukać pożądaną umiejętność i sprawdzić, jakie są jej wymagania.

System walki bazuje na klikaniu i przytrzymywaniu lewego i prawego przycisku myszy, ich kombinacje aktywują różne ciosy o mniejszej lub większej sile. To niezły pomysł, tyle tylko, że trzeba sporego samozaparcia, by znaleźć w nim jakąkolwiek finezję – **szybko okazuje się, że najbardziej skuteczne jest albo powtarzanie jednego, prostego uderzenia** (klik lewym przyciskiem myszy), **albo wykonywanie chaotycznych, losowych kombosów.** Gorsze jest co innego – animacje uderzeń nie zawsze „trafiają" w przeciwnika, czasami z całkowicie niewiadomych powodów. Trudno pozbyć się wrażenia, że wynik walki bazuje nie tyle na współczynnikach postaci i używanych kombinacjach ciosów, co na szczęściu i przypadku.

Potwierdza to zresztą praktyka – ten sam rodzaj wroga raz nie stanowi dla Bezimiennego żadnego wyzwania, kiedy indziej wyprawia go na tamten świat w kilka sekund. Denerwują też – być może realistyczne, ale niezbyt dobre dla grywalności – skuteczność i żywotność bestii: **byle wilk czy dzik szwendający się po lesie może pozbawić w pełni zdrowego bohatera życia**, i to nawet w piątej czy dziesiątej godzinie gry, kiedy w normalnym erpegu tacy przeciwnicy to już tylko drobna przeszkoda, a nie śmiertelne niebezpieczeństwo.

Błędów, niedoróbek i nielogiczności jest sporo, choć z każdym patchem coraz mniej – w polskiej wersji, którą zdążyliśmy już tylko pobieżnie obejrzeć przed wysłaniem Clicka do drukarni, występowało ich całkiem niewiele (podobno edycja sklepowa będzie uaktualniona o jeszcze jedną dużą łatkę). **Tak czy owak, nie możesz jednak liczyć na to, że gra w Gothica będzie bezstresowa.** Na pewno znajdzie się ten czy inny drobiazg, na który będziesz narzekał. Choćby to, że mapa świata gry nie zaznacza pozycji bohatera (więc po co jest?). Albo to, że wodę do mikstur trzeba kupować, choć pełno jej wokół w beczkach. A może to, że można „wypić" pustą flaszkę, tym samym ją tracąc? Lub to, że obiekty „rysują się" na ekranie zbyt blisko od bohatera, trudno więc podróżować, korzystając z charakterystycznych punktów orientacyjnych, bo pojawiają się „z powietrza" dopiero wtedy, gdy jesteś kilkadziesiąt kroków od nich.

Słabo jest też z wydajnością silnika graficznego – **większość średnich komputerów pozwala na komfortową zabawę tylko przy najniższych detalach**, na wysokich zaś Gothic 3 nie wygląda wiele lepiej od wydanego ponad pół roku temu Obliviona.

A więc porażka? Wcale nie! Problemy takie jak te opisane wcześniej to praktycznie znak rozpoznawczy całej serii i nie wiem, czy nie byłbym zawiedziony – a starzy fani Gothica byliby na pewno – gdyby nie pojawiły się i tym razem. Gra ma ciekawą fabułę, naprawdę interesujące uniwersum, przede wszystkim zaś klimat – i wszystko to najzwyczajniej w świecie wciąga, tym bardziej że wraz z rozwojem fabuły akcja nabiera rozmachu. Na początku klniesz na nią co niemiara, ale wraz z kolejnymi mijającymi godzinami – nawet jeśli to trudny sprawdzian cierpliwości – przywykasz do amatorki tego czy innego elementu rozgrywki. A wtedy **faktycznie stajesz się Bezimiennym przemierzającym bezdroża Myrtany. Czy nie o to chodzi w grach RPG?**



Gothic Tours zaprasza na sylwestra pod palmami!

Gothic 3

Autor: Foch77

Producent: Piranha Bytes

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.gothic3.com/

cena 129.90

Multiplayer: nie

Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB



ma ten swój wciągający klimacik • spory świat gry • ciekawa, wielowątkowa fabuła • dużo nieliniowości na różnych etapach rozgrywki



multum niedoróbek • ogromne wymagania sprzętowe • nie najlepszy system walki • przestarzały system rozwoju postaci • niemała cena wersji PL

RPG trzymający, również pod względem bugów, „klimat" serii. Zainwestuj w kompa, poczekaj na łatki, a dopiero potem kupuj. Warto!

GRYWALNOŚĆ 4+

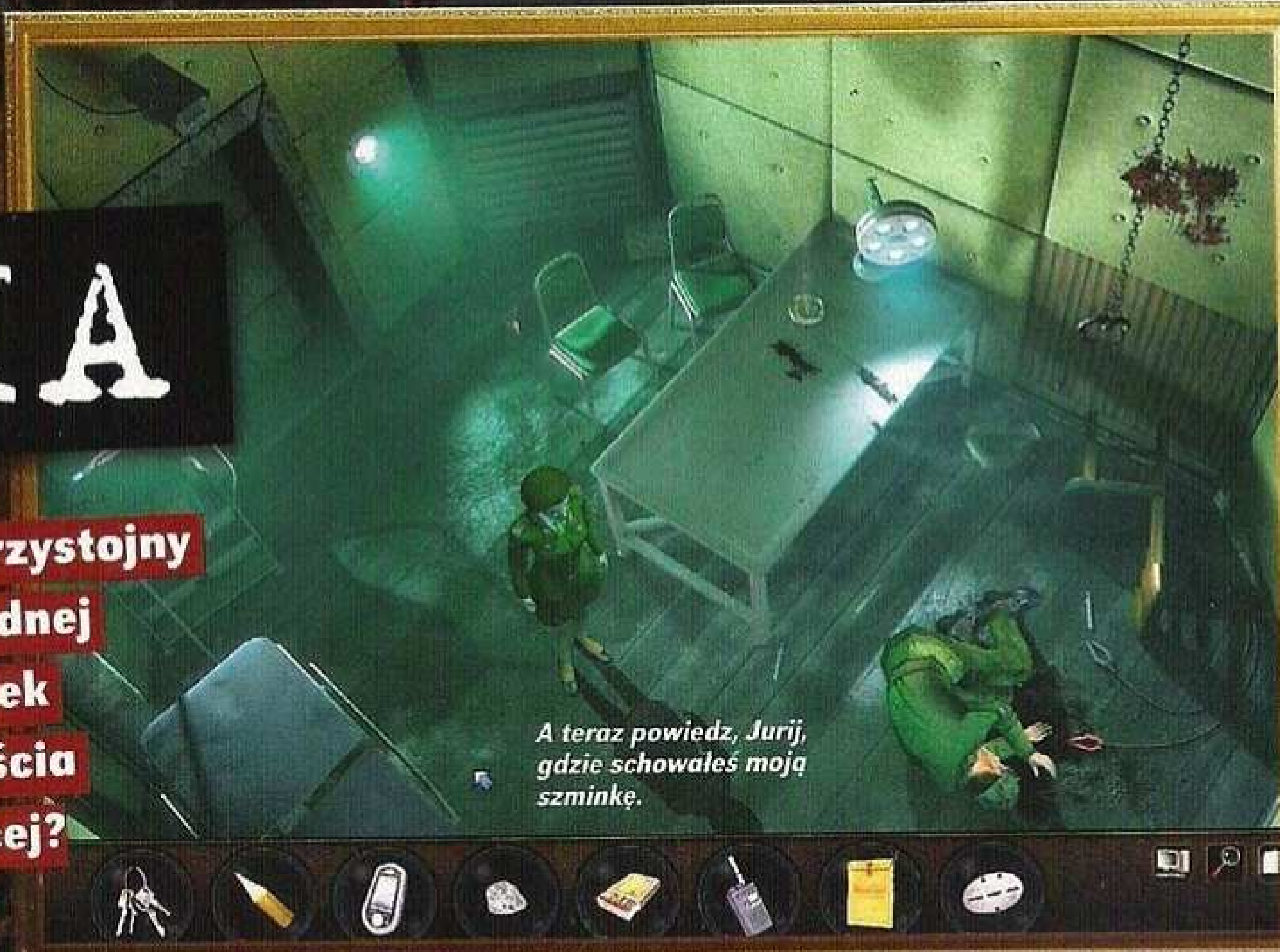
GRAFIKA 5

DŹWIĘK 4

OCENA 4+

tajne akta TUNGUSKA

Seksowna Nina i jej przystojny przyjaciel na tropie jednej z największych zagadek historii. Czy do szczęścia potrzeba czegoś więcej?



A teraz powiedz, Jurij, gdzie schowałeś moją szminkę.

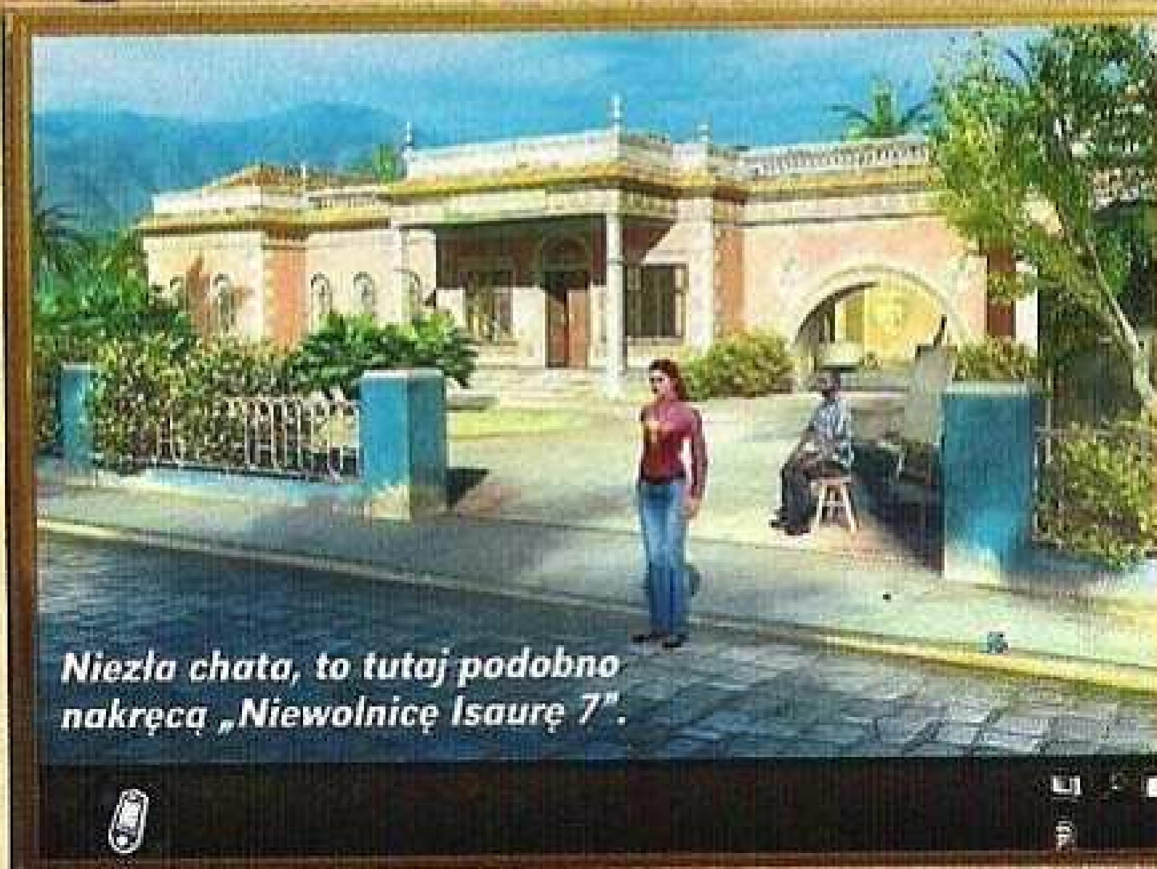
Kiedy jakiś czas temu miałem okazję poznać ludzi ze studia Fusionsphere i zobaczyć ich przygodówkę Tajne akta: Tunguska, spodobał mi się przede wszystkim pomysł na wykorzystanie, jako punktu wyjścia fabuły, zagadki sprzed niemal wieku (patrz: ramka). Niestety na pierwszy rzut oka sama gra nie wykraczała ponad normę, do której fani gatunku mogli się ostatnio przyzwyczaić przy okazji Paradise, Dreamfall itd. Teraz, po zagraniu w pełną wersję gry, **widzę, jak bardzo nie doceniłem twórców tej przygodówki...**

W Tajnych aktach wcielasz się w postać seksownej Niny Kalenkov, Rosjanki mieszkającej ze swoim ojcem w Berlinie. Dobra córka chce odwiedzić pracującego po godzinach staruszka, ale... okazuje się, że ten zniknął, a jego gabinet wygląda jak pobojowisko. Biedna dziewczyna nie ma nawet pojęcia, jaka masa niesamowitych przygód ją czeka.

Wehikuł czasu

30 czerwca 1908 nad rzeką Podkamienna Tunguska na dalekiej Syberii doszło do **ogromnej eksplozji**, która powaliła drzewa w promieniu 1500 kilometrów, a unoszący się w powietrzu pył doprowadził do zjawiska tzw. białej nocy (noc była jasna jak dzień) w większości europejskich miast. Pierwsza ekspedycja dotarła na miejsce katastrofy dopiero 19 lat później! Do dziś nie wiadomo, co było przyczyną eksplozji – najbardziej prawdopodobna jest hipoteza o uderzeniu meteorytu, ale może...

Pierwszy etap rozgrywasz w Niemczech. Od samego początku w oczy rzuca się nieduża liczba lokacji, po których się przemieszczasz, gdzie szukasz śladów oraz zbierasz przedmioty. Cała gra składa się bowiem z mniejszych etapów oddzielonych solidnie wykonanymi filmikami. **W Tungusce nie ma ciągłego biegania po dziesiątkach często pustych lokacji-ozdobników** – każda sceneria spełnia jakąś funkcję i kryje tajemnicę.



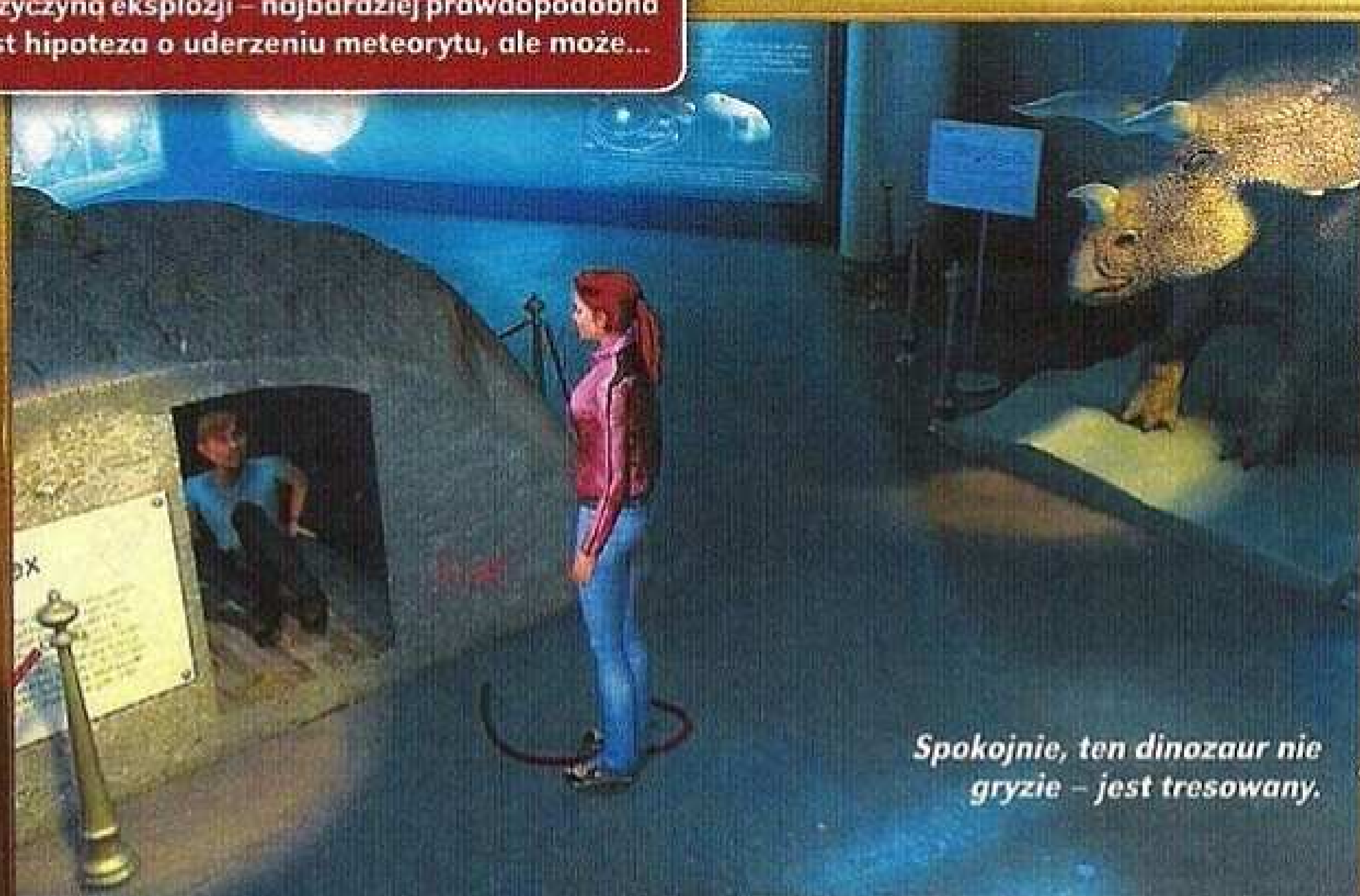
Niezła chata, to tutaj podobno nakręcą „Niewolnicę Isaurę 7".

Kiedy raz siądziesz do Tunguski, nie odejdziesz od monitora, dopóki nie ukończysz tej niesamowitej podróży.

fanom przygodówek przypomni zapewne klasycznego Zaka McKrakena).

Podczas całej zabawy moje oczy cieszyły się lokacjami łączącymi w sobie elementy dwu- i trójwymiarowe. Nie ma tu problemów takich jak w wydanym niedawno Paradise, gdy trójwymiarowe modele miały problemy z odpowiednim funkcjonowaniem w dwuwymiarowym środowisku. W dodatku – w przeciwieństwie do ostatniej gry Sokala – **w Tungusce zobaczysz naprawdę przepiękne scenerie!** Pochwalić należy także twórców ścieżki dźwiękowej, która dynamicznie reaguje na nowe sytuacje w grze (np. gdy odkrywasz kolejną tajemnicę, zmienia się tonacja, a w soundtracku zaczynają pobrzmiewać podnoszące napięcie dźwięki) i tworzy znakomity nastrój.

Nagromadzenie przedmiotów oraz zagadek na stosunkowo niedużym obszarze sprawia, że podczas zabawy nie sposób się nudzić. Sama gra nie jest również specjalnie trudna, a to za sprawą dwóch mechanizmów. W każdej chwili możesz podświetlić wszystkie przedmioty i miejsca interakcji, co wyklucza znane z innych przygodówek polowanie na piksele. Natomiast gdy „zatniesz się" przy jednej z nielicznych łamigłówek (zamki szyfrowe i kilka prostych zagadek logicznych), **możesz skorzystać ze wskazówek zamieszczonych na ostatniej stronie pamiętnika Niny.** Wszystko to plus niezwykle wciągająca fabuła sprawia, że kiedy raz siądziesz do Tunguski, nie odejdziesz od monitora, dopóki nie ukończysz tej niesamowitej podróży. A wyprawa to rzeczywiście nie byle jaka, bo podczas zabawy odwiedzisz m.in. Moskwę, zawitasz na daleką Syberię i poopalasz się w słońcu gorącej jak wulkan Kuby.



Spokojnie, ten dinozaur nie gryzie – jest tresowany.

Oooh, Miss Nina. Are they still here?

Bardzo przydatna podczas podróży okazuje się także pomoc młodego i przystojnego Maxa, który od razu zaczyna pałać uczuciem do nieco zagubionej dziewczyny. Bez niego Nina nie byłaby w stanie zrobić wielu rzeczy. Hola, świntuchu! Wbrew skojarzeniom, chodzi tylko i wyłącznie o współpracę podczas śledztwa, kiedy to – za sprawą specjalnej ikonki – **będziesz mógł się przełączyć pomiędzy postaciami i pokierować nimi, nawet gdy będą poszukiwać informacji w dwóch odległych regionach świata** (to smaczek, który

Historia opowiadziana w Tungusce jest naprawdę wciągająca, a jej zakończenie zaskakujące. Tak samo jak zaskoczeniem jest dla mnie, że ten niepozornie zapowiadający się tytuł okazuje się jedną z lepszych przygodówek tego roku!

PS Dla ciekawskich: wedle napisów końcowych Nina i Max powrócą w 2008 roku!



Tajne akta: Tunguska

Producent: Fusionsphere Systems
Dystrybutor PL: Cenego

http://www.secretfiles-game.com/

cena 79,90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



znakomita i wciągająca fabuła • solidne wykonanie • dobrze wyważony poziom trudności



z mądrą i seksowną Niną nie umówisz się do kina ani na imprezę, a szkoda...

Niesamowita podróż po świecie w poszukiwaniu odpowiedzi na największą zagadkę XX wieku. W to trzeba zagrać!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-

5 OCENA

Autor: martin

CEZAR™ IV

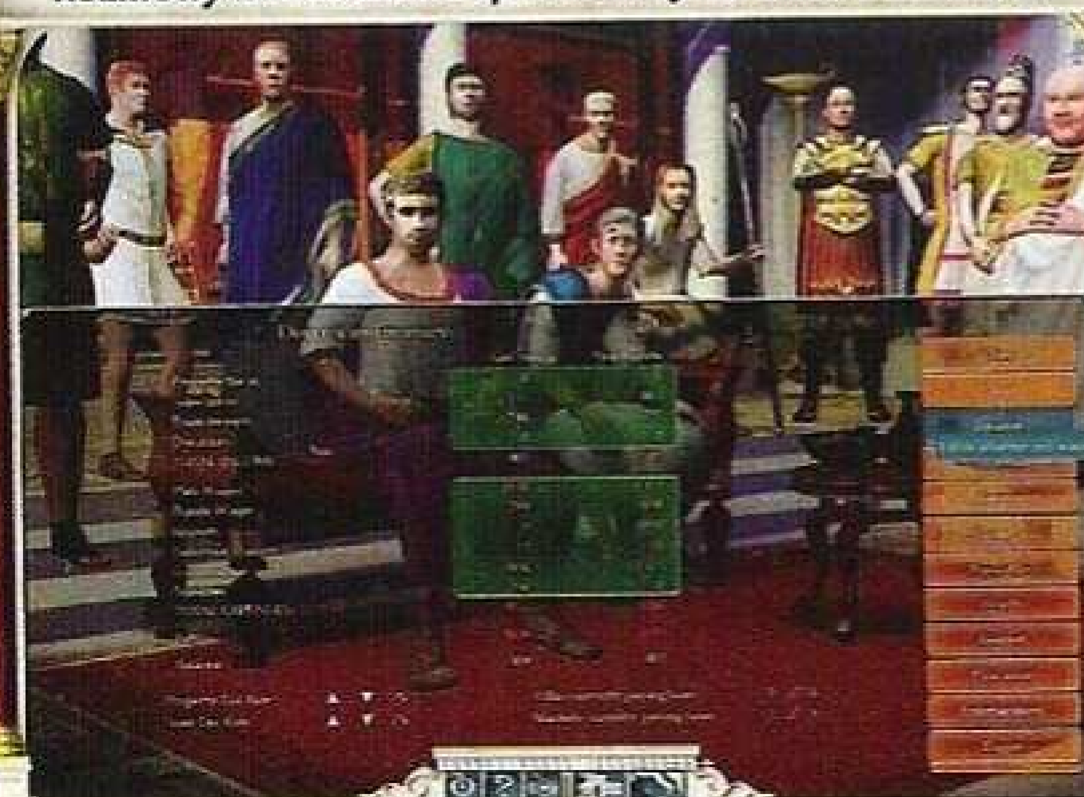
Po nieudanym CivCity: Rome otrzymujemy kolejną grę o zarządzaniu Imperium Romanum. Dużo lepszą, a na dodatek wywodzącą się z wyjątkowo szlachetnego rodu...

Mowa o cyklu City Building, stworzonym wraz z premierą Cezara III przez studio Impressions, a wydawanym przez firmę Sierra. W czołówce Cezara IV ponownie zobaczyć można charakterystyczną dla tego wydawcy animację z zaśnieżoną górą, a **na liście płac znaleźć wiele nazwisk, które figurowały również w „creditsach" Cezara III**, z głównym projektantem, Chrisem Beatrice'em na czele. Jak widać, w starożytnym Rzymie niewiele się przez te 8 lat zmieniło...

Niestety dotyczy to nie tylko ludzi i logosów firmujących Cezara IV, ale także samych mechanizmów rozgrywki. Pod tym względem **w stosunku do Cezara III zmieniono właściwie tylko jedną rzecz – mieszkańców zarządzanej przez ciebie prowincji podzielono na klasy.** Ma to oczywiście pewne konsekwencje dla rozgrywki, ale zasadniczo wszystko działa tu tak samo jak w poprzedniej części serii – zaczynając od gliny, którą trzeba wydobyć, potem przerobić na naczynia i je następnie dostarczyć mieszkańcom, a kończąc na legionach, które musisz wyposażyć w broń wyprodukowaną z żelaza otrzymanego z odpowiednich złóż.



Klucz do zadowolenia mieszkańców – sieć aquaparków!



Rozmowy budżetowe doprowadziły do tarć w koalicji...

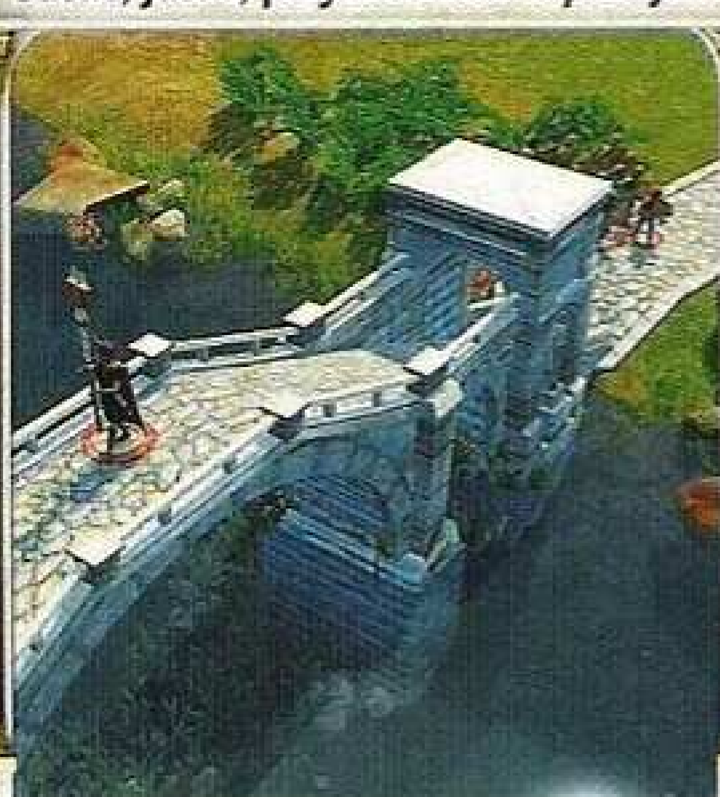
To kolejny dowód na to, jak **genialną grą był Cezar III. Patenty i rozwiązania, które w nim się pojawiły, wciąż dają dużo frajdy.** Cezar IV ma wszystkie charakterystyczne cechy serii – domostwa rozwijające się wtedy, gdy dostarczasz im towary i usługi niezbędne do wzrostu; mieszkańców krzątających się po ulicach, zajętych swoimi obowiązkami; doradców informujących na bieżąco o tym, co dzieje się w prowincji; konieczność dbania o stosunki z Rzymem; różne tryby „podglądania" miasta, pokazujące m.in. atrakcyjność okolicy, zapotrzebowanie na wodę itd. **Aż kręci się w oku łezka – Cezar IV ma sporą wartość sentymentalną...**

Jedyna nowość, podział na klasy społeczne, sprawdza się całkiem nieźle, ale gdyby jej nie było, nic by się nie stało.

Nawet taki remake trzeba jednak umieć zrobić, a choć dokładnie identyczny pomysł mieli twórcy CivCity: Rome, im ta sztuka się nie udała. Tymczasem Cezar IV jest porządnie zrównoważony, model ekonomii prowincji mocno rozbudowany, ale bardzo czytelny (wszystkie niezbędne informacje przedstawione są na ekranie doradców lub po kliknięciu na budynek czy postać), a jednocześnie dający się świetnie kontrolować. Właściwie w samej mechanice nie ma praktycznie rzeczy, na które chciałoby się narzekać. Nowość, podział na klasy społeczne – wykonujący czarną robotę **plebs**, przeznaczonych do nieco bardziej odpowiedzialnych zadań **obywateli** (z ang. equites) oraz **patrycjuszy**, którzy nie robią nic poza kręceniem nosem na brak wygód i... płaceniem wysokich podatków, stanowiących podstawę budżetu w późniejszych etapach gry – sprawdza się również całkiem nieźle. Ale gdyby go nie było, nic by się nie stało.

Pomarudzić trzeba natomiast na interfejs i pracę kamery. Czwarty Cezar przenosi zabawę w budowanie starożytnych miast w nowy dla serii trójwymiar, ale z użytkownikiem komunikuje się bardzo staroświecko. Gra reaguje na kliknięcia myszą z lekkim opóźnieniem, tylko główne opcje zobrazowane są przy użyciu ikonek graficznych, reszta „menusów" to przyciski zapisane tekstem (!!!), które na dodatek zasłaniają znaczną część ekranu. Brakuje też konsekwencji w wykorzystywaniu kontrolera (drogi buduje się, przeciągając myszkę z wciśniętym lewym przyciskiem, a akwedukty – klikając nim raz na początek, drugi raz na koniec; prawy przycisk zasadniczo porzuca wybraną opcję budowy, ale kiedy masz zaznaczoną jednostkę bojową, daje rozkaz przemarszu). Trudno też poradzić sobie z kamerą, a cały czas trzeba nią kręcić, bo praktycznie nigdy nie pozwala ona spoglądać na miasto tak, by zobaczyć wszystko, co potrzebne. Gra ma też kłopoty ze stabilnością – wywala się mniej więcej raz na 2-3 godziny. Na szczęście jest opcja autozapisu...

Mimo tych niedociągnięć w Cezara IV warto zagrać. Ci, którzy pamiętają trójkę, nie znajdą tu wiele nowego, ale starą produkcję zobaczą w nowej, całkiem efektownej oprawie – pozostali zaś dostaną okazję, by pobawić się jedną z najlepiej zaprojektowanych i wyważonych gier strategiczno-ekonomicznych w historii.



Jasne, jasne, przychodzicie w pokoju...

Autor: Foch77

Cezar IV

Producent: Tilted Mill

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.caesariv.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak (na stronie WWW)

Gatunek: ekonomiczno-strategiczna

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

\+ wyważenie mechanizmów rozgrywki • trójwymiarowa grafika • świetna muzyka • Cezar III w wersji PL jako bonus

– niewygodny interfejs • będziesz miał deja vu, jeśli grałeś w Cezara III

Mało nowego, ale frajda wciąż ogromna. Czy grałeś w trójkę, czy nie – sprawdź Cezara IV.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4+

Roooooaaaaarrrrr!

ParaWorld

Jakie to proste: wysoki płot, kilka hasających po polance dinozaurów i już jesteś miliarderem. A gdyby tak nasłać kilka tyranozaurów na uciążliwego sąsiada?

Potężne dinozaury władały naszą planetą na długo przed pojawieniem się na niej pierwszej małpy, a co dopiero człowieka. **Jak zachowałby się przeciętny Kowalski w starciu z ogromnym tyranozaurem?** Tego nie wiemy, a – jak się okazuje – u wielu osób uruchamia to wyobraźnię.

Do takich właśnie ludzi należą bez wątpienia członkowie studia Sunflowers (choć oni, z racji pochodzenia, nie myśleli chyba o Kowalskim, tylko o Schmidcie lub innym Müllerze), którzy po długich pracach (i wielokrotnie przekładanej dacie premiery) wreszcie udostępnili graczom swoje najnowsze dzieło – grę ParaWorld. **Przenosi cię ona do świata równoległego, w którym ludzie żyją obok dinozaurów.** Ciekawe? Ciekawe – fabuła tej produkcji naprawdę budzi zainteresowanie...

W grze przejście ze świata naszego do tego, w którym mieszkają ogromne gady, jest kontrolowane przez pewną tajną organizację. Jej członkowie zakładają w krainie dinozaurów obóz wojskowy – a wszystko pod przykrywką budowy rodzinnego parku rozrywki o nazwie Viking Park (**wszelkie skojarzenia z pomysłami niejakiego Spielberga są jak najbardziej słuszne**). Do obozu zaproszona zostaje trójka naukowców spoza organizacji – Anthony, Stina i Andreas. Szybko okazuje się, że niektórzy działacze tajemniczej firmy mają zupełnie inne plany niż biznes rozrywkowy (może... zdobycie władzy nad światem?), a trójka gości Viking Parku chwyta za broń, by przetrwać w tej obcej krainie i udaremnić spisek.

Oczywiście **główni bohaterowie nie są typowymi naukowcami w okularach i z atlasem anatomicznym triceratopsa w ręku.** Są „naukowcami" – zaznajomionymi z obsługą karabinu i łuku, dama zaś świetnie radzi sobie, jeżdżąc na przerośniętym kanapowcu, na dodatek szablozębnym.

ParaWorld to typowy RTS z paroma ciekawymi – aczkolwiek wcale nie tak niesamowitymi – rozwiązaniami. Trójka bohaterów (w kampanii, bo w trybie skirmish masz dostęp także do kilku innych postaci) pełni rolę herosów, spośród innych oddziałów wyróżniając się głównie większą siłą obrażeń, bo na pewno nie wzrostem. **Większość jednostek** – oprócz kilku piechoty – **stanowią bowiem wszelkiego rodzaju udomowione gady**, zaprzężone w pomysłowe katapulty i miotacze ognia lub po prostu dosiadane przez człowieka. Z początku robi to wrażenie – zwłaszcza ciekawe techniki walki dinozaurów (jedne machają ogonem, inne miażdżą przeciwnika głową itp.) – jednak z czasem przestaniesz zwracać na to uwagę, ponieważ równie dobrze mógłbyś sterować słoniem czy... gumisiem.

Bo **ParaWorld po prostu niczym nie zaskakuje.** Schemat rozbudowy jest oparty na standardach znanych z Age of Empires, a takie smaczki, jak przemieszczający się (bo pływający na żółwiach!) port czy całkowita różnica wyglądu budyn-

Roarrrr! Gdzie jest ten Spielberg!?! Jeszcze mi nie zapłacił gaży za „Park jurajski"!

Jak to miło wyjść z dinopieskiem na spacerek...

...albo mieć pływającego dinojamnika.



ków każdej z trzech nacji świata ParaWorld, nie są w gruncie rzeczy niczym nadzwyczajnym. Sytuacji nie ratuje także zdobywanie przez jednostki doświadczenia, a wręcz przeciwnie – pogarsza ją.

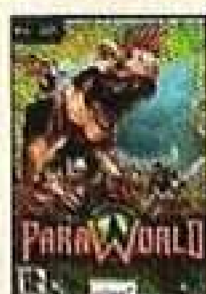
Oddział otrzymuje doświadczenie podczas walki. Przekłada się ono na czwarty (obok jedzenia, drewna i kamienia) surowiec – czaszki, za które możesz dowolnej jednostce podnieść poziom rozwoju. Jest ich pięć i odpowiadają one epokom, do których „awansujesz" swoją osadę. Wszystkie oddziały podglądasz natomiast na specjalnym pasku po lewej stronie ekranu, podzielonym na działy symbolizujące kolejne epoki. Rozwinięty zasłania spory kawałek ekranu, jednak nie to jest jego największą wadą – każdy stopień tej drabiny ma ograniczone miejsce dla jednostek i na najwyższy może już dotrzeć zaledwie jedna. Taki przepotężny i „wszystkomający" wojak to dobry pomysł, ale dlaczego na wcześniejszy, czwarty poziom mogą awansować tylko trzy jednostki? Koniec końców, **liczba twoich podkomendnych – w porównaniu z innymi RTS-ami – jest śmiesznie mała.** Szkoda, bo jednostki (dinozaury) są bardzo ciekawe.

Momentami rozkoszujesz się widokiem biegających po polanie gadów, na tle pięknego wschodu słońca.

Z drugiej strony **ParaWorld potrafi urzec urodą.** Grafika jest kolorowa, co wcale nie oznacza, że wygląda dziecinnie. Świat równoległy to prawdziwy rajski ogród, zaś żyjące w nim gatunki dinozaurów szybko rozpozna każdy, kto oglądał „Park jurajski". Możliwość sporego przybliżenia kamery (wszystkie modele są bardzo szczegółowe) i takie graficzne smaczki, jak efekt zmiany pór dnia, sprawia, że momentami zapominasz o rozgrywce i rozkoszujesz się widokiem biegających po polanie gadów ze wschodem słońca w tle.

Nieprzypadkowo już kilkakrotnie wspominałem o filmie Spielberga, tobie też się on przypomni, gdy usłyszysz główny motyw muzyczny gry – od razu przywodzi na myśl słynny „Park jurajski". Kompozytorowi ścieżki do ParaWorld należy się medal nie tylko za skomponowanie tak wspaniałego kawałka – oraz paru innych, ponieważ **muzyka w całej grze jest znakomita** – ale i za zrobienie tego na tyle umiejętnie, że o plagiacie mowy nie ma, a jednak utwór ten tak mocno „się kojarzy". To dopiero sztuka!

ParaWorld ma kilka rzeczy, którymi może przyciągnąć przed monitor – głównie ogromne prehistoryczne gady. Ostatnimi czasy na rynku pojawiło się jednak wiele naprawdę znakomitych strategii, dlatego jeśli nie jesteś tyranozaurofilem, poważnie się zastanów, czy warto inwestować w grę, o której **za kilka miesięcy mało kto będzie pamiętać.**



ParaWorld

Producent:	Dystrybutor PL:
Sunflowers	Nicolas Games

http://www.paraworld.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


piękny świat gry • jeszcze piękniejsza muzyka • trzonem armii są udomowione dinozaury


mała liczba jednostek podczas starć • wbrew pierwszemu wrażeniu, nic nie odróżnia jej od innych gier z tego gatunku

Solidna gra osadzona w przepięknym świecie, z muzyką, przy której można odpłynąć. Mimo to – na rynku są lepsze pozycje.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: martin

Elliot i niedźwiedzia przysługa.

Przeciążenie może zabić!

Czy ten kamuflaż zmyli myśliwego?

Zając jest mistrzem boksu, myśliwy nie ma szans.

Sezon na Misia

„Sezon na Misia" to kolejny animowany hit po takich produkcjach jak „Epoka lodowcowa 2", „Czerwony Kapturek" czy „Auta".

Staje się już regułą, że duże produkcje kinowe, szczególnie zaś te dla dzieci, oznaczają również premierę nowej gry komputerowej na motywach filmu. Nie inaczej jest w wypadku „Sezonu na Misia".

Gierka wspiera się oczywiście na scenariuszu z animowanego obrazu – mamy więc udomowionego niedźwiedzia grizzly o imieniu Boguś (Boog) oraz zwariowanego, jednorogiego jelenia, Elliota. Po tym, jak zwierzaki narozrabiały w lokalnym sklepie spożywczym, **Boguś wylądował w lesie. Dosłownie i w przenośni**, bowiem las nijak nie przypomina jego wygodnej kanapy, nie widać też misek z jedzeniem, a jakby tego było mało, **właśnie zaczyna się sezon polowania na niedźwiedzie.**

Dzieje się sporo, urzeka masa świetnych, wesołych pomysłów, jak np. sposób na wykurzenie myśliwych z chatki. Otóż Boguś wrzuca do środka skunksa – co nie jest łatwe, bo trzeba trafić zwierzakiem w wylot wąskiego komina. Jeśli myślisz, że to trochę brutalne, spieszę z informacją, że Pan Skunks sam zaoferował kandydaturę swojej skromnej osoby (?) do roli śmierdzącej kuli armatniej. **Grywalność i humor w jednym – to najlepszy opis klimatu Sezonu na Misia.**

Możesz też rzucać w myśliwych zającem czy sprowokować wiewiórki do bombardowania gagatków szyszkami. **Jeśli wolisz skradanki, śmiało również skorzystaj z prześmiesznego kamuflażu Misia** (wianuszek liści na biodrach i gałązka w wyprostowanej łapie). O ile uda się podejść myśliwego, wystarczy groźnie i długo zaryczeć, aby stał się on zadeklarowanym pacyfistą.

Dzieje się naprawdę sporo – gra ma masę świetnych, wesołych pomysłów na grywalność.

Trzeba jeszcze dopowiedzieć, że **zabawa w kotka i myszkę, a raczej niedźwiedzia i jelenia, to tylko część rozrywek.** Są jeszcze etapy, gdzie np. toczysz wielką kulę śnieżną (z Bogusiem i Elliotem w środku). Jest misja z szalonym wyścigiem wagonikami w głębokiej, starej kopalni (trzeba balansować wózkiem i wybierać właściwe tory). Może się nawet zdarzyć, że zaskoczysz myśliwego w wychodku, lol.

Za specjalne tarcze zbierane podczas zabawy można opłacić edukację w tzw. Dzikiej Szkole. Dla takiego mieszczucha jak Boguś to przydatna rzecz. **Może tam zdobyć np. umiejętność zwiększającą zasięg rzutu** albo Ulepszone Poszukiwanie, dzięki czemu będzie mógł efektywniej wykorzystać znalezione jagody (szybciej regenerować zdrowie).

W przerwie między przygodami możesz zajrzeć do albumu Beth (opiekunki Bogusia), **gdzie znajdziesz ciekawostki na różnorakie tematy** (np. ile ton papieru zużywa się rocznie w Ameryce). Z kolei w zakładce Szybkie Wyzwanie umieszczono szereg wesołych minigierek (np. rywalizacja w rzucaniu królikiem do dziury).

Gra wydana jest w Polsce w dwóch wersjach językowych (angielskiej i polskiej). **W roli Misia Bogusia wystąpił Jarosław Boberek** – znany polski aktor, który użyczał swego głosu między innymi królowi lemurów w filmie „Madagaskar" czy Księciu Persji w grze Prince of Persia: Dwa Trony.

Grafika jest bardzo przyjemna dla oka (szczególnie poziomy rozgrywane w lesie). Szkoda jedynie, że **nie można wybrać wyższego poziomu trudności zabawy.** To właściwie jedyne zastrzeżenie, poza tym nie pozostaje nic, jak tylko grać i... rechotać! Polecam!

Autor: Herr Odyn

Miś PL



W naszym kraju Sezon na Misia ukazał się w wyjątkowo fajnym pakiecie. Grę można zainstalować w dwóch wersjach językowych (wartość edukacyjna) – a w polskiej głosy podkładają ci sami aktorzy, co w filmie. Dodatkowo duże, poszerzone pudełko mieści też trójwymiarową podkładkę pod mysz z postaciami z filmu. Bomba!



Sezon na Misia

Producent: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenega
http://openseasongame.uk.ubi.com/

cena 79,90
Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościowa/akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

+ świetny klimat • wesołe i ciekawe pomysły • ładna graficzka • możliwość gry Bogusiem i Elliotem • świetne polskie wydanie

– brak stopniowania trudności

Gra familijna. Możesz dać ją siostrzeńcowi – albo mu ją zabrać i spędzić naprawdę miło kilka godzin.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4
OCENA	4+

Warhammer 40,000 Dawn of War – Dark Crusade

Relic ma i talent, i zmysł taktyczny. Ledwie na szczycie list sprzedaży okopała się ich Kompania braci, a już wysyłają za nią wsparcie, i to ciężkie, o oznaczeniu kodowym W40K: DoW – DC.

Dark Crusade jest drugim oficjalnym dodatkiem do wciąż znakomitej Dawn of War i zarazem pierwszym, w którym Relic zrobił wszystko jak trzeba. **I tak jak Winter Assault wymagał podstawki, tak Dark Crusade jest zupełnie samodzielny.** Jak poprzedni add-on pozwalał wziąć pod opiekę jedynie Gwardię Imperialną, tak obecny **wprowadza w młyn dwie dodatkowe rasy – Tau i Nekronów.** Tamten kazał wybierać pomiędzy siłami ładu (Gwardia, Marines, Eldarowie) i zamętu (Orkowie, Chaos), ten natomiast – wreszcie! – **umożliwia zaopiekowanie się każdą z siedmiu armii dostępnych w grze** i poprowadzenie jej do boju w ramach rozbudowanej, a przy tym nieliniowej kampanii single player.

Takiego zróżnicowania armii i takich emocji związanych z prowadzeniem ich w bój nie znajdziesz nigdzie indziej!

Natychmiast po rozpoczęciu gry zorientujesz się, że tytułowa mroczna krucjata pasuje do obydwu nowych ras. Pierwszą stanowią **Tau – mrówczo-pszczela społeczność działająca w imię „dobra ogółu"**, której ostatecznym celem jest zaprowadzenie pokoju i dobrobytu w całej galaktyce... drogą wojny. Drugą rasą, uczciwszą pod względem motywów walki ze wszystkim, co żywe, są **Necroni. To prastarzy „elektroniczni mordercy", którzy po milionach lat uśpienia wyruszają na podbój galaktyki.** Naturalnie, jak na grę z serii Dawn of War przystało, każda z dodanych ras to nie tylko nowy wygląd, ale zupełnie odmienny styl rozgrywki. I tak Tau bazują na sile ognia broni dystansowej, Necroni zaś zdolni są m.in. „wskrzeszać" polegle jednostki!

My tu gadu-gadu, a wojna stygnie. Tym razem jej miejscem jest planeta Kronus – jedna z milionów tworzących świat Warhammera 40 000. Jej powierzchnia podzielona została na 25 sektorów – mapy poszczególnych potyczek. Do pełnego obrazu sytuacji w Dark Crusade brakuje tylko informacji, że **na poziomie planetarnym rozgrywka toczy się w turach (jak w serii Total War czy planszowym Risk)** – gracze po kolei zarządzają prowincjami i wydają rozkazy ruchu i ataku armii. Nie trzeba mówić, że ważna jest każda kolejka i każdy sektor – te ostatnie zapewniają zasoby planetarne pozwalające wystawiać garnizony i gwardię przyboczną dowódców poszczególnych armii, a czasem także dodatkowe przewagi, jak możliwość atakowania dwukrotnie w czasie tury czy opcja desantu w dowolnym miejscu na planecie.


Witajcie w mrocznej bajce.

Najważniejsze – poszczególne **potyczki – rozgrywają się w sposób pamiętany choćby z pierwszej części Dawn of War.** Na mapach, niezależnie od tego, czy osadzonych w scenerii zimowej, pustynnej, czy każdej pomiędzy, najważniejsze są miejsca o specjalnym znaczeniu strategicznym zapewniające tzw. punkty rekwizycji, pozwalające rozbudowywać bazę i armię. Nawet Necroni, którzy do szczęścia potrzebują jedynie zasobów energetycznych, muszą zdobywać i zabezpieczać teren – po to, by odciąć od zasobów swych przeciwników. Warto też wspomnieć, że potyczki nabrały dodatkowej głębi dzięki zdolności prowadzenia działań zaczepno-obronnych przez oddziały pozostające w ukryciu. Nowe na polach bitew są także pojedyncze jednostki każdej ze starych ras. Dzięki nim tryb multiplayer – **a Dawn of War to przecież oficjalna dyscyplina World Cyber Games** – jest jeszcze ciekawszy niż dotąd.


Zgaśmy zbędne światło. Zróbmy dobry klimat.


Teraz Polska!

Dark Crusade okazał się dodatkiem niemal idealnym. Nie tylko oferuje więcej niż inne rozszerzenia (z Winter Assault na czele), ale jest w stanie – jako gra w gruncie rzeczy sprzed dwóch lat – nawiązać kontakt ogniowy z większością zupełnie nowych RTS-ów. I oczywiście – większość z misji to jedynie potyczki, tło fabularne przypisane jest jedynie kilku. Pewnie – po ultrarealistycznej Company of Heroes plastikowy (czyli zgodny z oryginałem) wygląd jednostek może podobać się nieco mniej niż jeszcze pół roku temu. Ale takiego zróżnicowania armii i takich emocji związanych z prowadzeniem ich w bój do czasu Dawn of War 2 (o którym Relic już wspomina) nie znajdziesz nigdzie indziej!

Autor: kom. Wechsel

W40K: Dawn of War – Dark Crusade

Producent: Relic Entertainment
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.dow-darkcrusade.com/

cena 59,90
Multiplayer: tak (do 8 osób)
Gatunek: RTS
Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

(+) 2 nowe armie (łącznie 7) • nieliniowe kampanie single każdej z ras • niezrównany multiplayer • klimat W40K • wciąż znakomita oprawa

(–) większość „misji" kampanii single player to zwykłe potyczki • tylko po jednej nowej jednostce w starych armiach • wciąż brak Tyranidów

Company of Heroes w świecie W40K. Jeśli bawi cię jedno z dwojga – będziesz zadowolony. Jeśli obydwa – szczęśliwy.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 5

GTR 2

FIA GT RACING GAME

Ta gra kopie tyłki. I tyle tytułem wyjątkowo krótkiego wstępu.

Konkurencja wącha spaliny.

Gdzie się pchasz tym złomem?

Kamera dla cieniasów.

Już pierwsza część GTR, wydana w tamtym roku, potwierdziła aspiracje szwedzkiego studia SimBin do walki z firmowaną przez Codemasters serią ToCA. Wtedy dostaliśmy świetną symulację z wyśrubowanym na maksa poziomem trudności, której do pełnego sukcesu **brakowało tylko jeszcze lepszej grafiki i większej liczby licencjonowanych samochodów. Teraz to właśnie dostajemy!** W stajni GTR 2 stoją aż 144 wypasione smoki, które tylko czekają, żeby je dosiąść i poskromić. **Grafika została dość mocno podrasowana, grywalność wywieziona niemal na szczyt, a licencjami i liczbą eventów gierra wręcz miażdży.**

Nie ma nic lepszego, niż rozpędzić do 220 km/h vipera i wyhamować, redukując do trzeciego biegu na odcinku 50 metrów.

O ile GTR było przeznaczone tylko dla ludzi, którym nastrój poprawia jedynie zapach palonej gumy, tak dwójka może zainteresować już chyba każdego. **Owszem, trzeba mieć spore umiejętności – i w rękach, i w głowie – żeby dojechać do mety, nie mówiąc już o zajęciu pierwszego miejsca, ale możliwości konfiguracji gry pozwalają ją dostosować niemal w każdym szczególe.** Prócz tego można posiłkować się szeregiem wspomagaczy, jak na przykład kontrola trakcji, hamulców czy niezwykle przydatne ABS i ESP. Co więcej, do twojej dyspozycji oddano szkółkę jazdy, w której będziesz do znudzenia powtarzał to samo podejście do jednego zakrętu, nauczysz się hamować z odpowiednią skutecznością i wychodzić z najprzeróżniejszych zdarzeń drogowych cało.

Względem jedynki gra zyskała również dwa inne tryby. **Pierwszym jest niesamowity 24-godzinny wyścig na torze SPA-Francorchamps, a drugim Ghost Time Trial pozwalający pościgać się z własnymi najlepszymi czasami.** Potem wynikami tymi możesz się podzielić z innymi graczami w sieci, ładując swoje osiągnięcia na serwer i zapraszając innych do ich pobicia. Pozostałe tryby to różnego rodzaju mistrzostwa, jazdy dowolne itd., itp. Jest tego sporo!

Śmiganie 250 km/h po rozgrzanym słońcem asfalcie wprawi w ekstazę każdego miłośnika czterech kółek. Warunek jeden: takiego porszaka czy inne ferrari trzeba odpowiednio do wyścigu przygotować. W innym przypadku, zamiast zobaczyć metę, ostatnim twoim wspomnieniem będzie banda na pierwszym wirażu. **Posiadanie kierownicy i umiejętne jej ustawienie to warunek konieczny, by cieszyć się GTR 2.** Strzałki i pad nie zastąpią kółka, manualnej skrzyni biegów i pedałów...

...a te często będą wyć z bólu i prosić, byś już przestał. Nie ma nic lepszego, niż rozpędzić się do 220 km/h bolidem vipera i hamować, redukując do trzeciego biegu na odcinku 50 metrów. Fizyka po prostu wymiata i pod tym względem niszczy konkurencję już na starcie. **Czuć potężną moc 400-konnych silników, przyspieszenie wgniata w fotel, a manewry w czasie wyprzedzania są najlepiej odwzorowanymi... „ever".** Wszystko to przy pełnym wykorzystaniu DirectX 9. Wyścig można zacząć przy oślepiającym słońcu, a zakończyć w strugach deszczu. Wtedy woda tworzy wysoki na dwa metry ogon, który chlapie jadącym z tyłu przednie szyby. W lusterkach widać dym ze spalonych opon i opon-entów, pozostawionych daleko w tyle. Ogólne wykonanie jest oszałamiające!

GTR 2 jest rewelacyjne, dopracowane niemal w każdym szczególe, okraszone licencjami dosłownie na wszystko i do tego niesamowicie... jeżdżalne (to taka nasza, pasująca do gatunku, odmiana słowa „grywalne"). **Samochodom nie brak potężnego wykopa, efekty zniszczeń imponują i widocznie wpływają na sterowność, a liczba wyścigów, jakie można objeździć, starczy na następny rok.** Do tego wszystkiego dochodzi nieźle wkomponowana muzyka i tryb online, który powinien sprawdzić każdy, komu wydaje się, że jest świetnym kierowcą. A najlepsze na koniec – **gra wychodzi w Polsce w serii Rewolucja Cenowa, więc kosztuje trzy dychy bez dziesięciu groszy!!!** Dobra, koniec gadania, za chwilę start. Rura, kita, gaz!



Czym najlepiej palić gumy?

GTR 2 VS ToCA Race Driver 3

GTR 2		ToCA Race Driver 3
34	Tory	80
144	Samochody	70
30	Maksymalna liczba aut na trasie	21

Wydawało się, że długo nikt nie zagrozi pozycji ToCA Race Driver 3, a tymczasem szybko znalazła się gra, która może z nią konkurować. Szok! Którą wybrać? Za ToCA 3 przemawia marka, za to GTR 2 jest nowsza, i kosztuje tylko 29,90 zł. To mocny argument...

GTR 2

Producent: SimBin
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.10tacle.com/gtr-game/

cena 29,90
Multiplayer: tak
Gatunek: symulacja

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

+ niesamowita grywalność • licencje na wszystko • grafika i dźwięki • cena

– nieprzydatna do niczego kamera z góry (ale kto by jej używał?)

Jeśli liczysz na łatwe zwycięstwa i gorące panienki na masce, to GTR 2 nawet nie dotykaj. To gra dla prawdziwych mężczyzn.

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5+

Autor: Hedo

Anglii nie podbije.

Gdyby naczelny Clicka cierpiał na demencję starczą, ten tekst powstałby w dosłownie dwie minuty...

COMBAT WINGS
BITWA O ANGLIĘ

„Krasz, bum, bang" to ulubiona przyśpiewka pilotów.

Niestety póki co głuptactwo jest mu raczej obce, więc nie mogę pójść na łatwiznę i zwyczajnie przekleić tego, co pisałem o poprzedniej odsłonie Combat Wings. **Zmiany w tej grze wyglądają na obfite tylko w materiałach prasowych**, gdy jednak wskoczysz do samolotu, znów do czynienia masz z dobrą, ale bardzo wtórną strzelanką.

Którędy do jakiegoś dużego zegara? Umówiłem się pod nim z wielkim Benem...

Tym razem pretekstem do wypuszczenia gry jest bitwa o Anglię, ale to w sumie niczego nie zmienia. **Znów rozwalisz masę niemieckich samolotów, statków i celów naziemnych** (nieprzypadkowo jedna z misji bitwy o Anglię dzieje się... nad Berlinem). Latasz, korzystając z hurricane'ów lub spitfire'ów, później dosiądziesz jeszcze maszyn typu Hawker Tornado i Westland Whirlwind.

Do wrogów prażysz z nielimitowanego działka (przegrzewa się, więc ciągły ogień nie wchodzi w rachubę) i wystrzeliwujesz rakiety, bomby oraz torpedy – czyli nic nowego. Zasady gry i sterowanie też się nie zmieniły – **choć masz do dyspozycji dwa tryby, symulacyjny i zręcznościowy, w żadnym z nich nie spodziewaj się realizmu.** Główną różnicą jest to, że w tym prostszym strzelasz nie tam, gdzie skierowany jest dziób samolotu, ale w pewnym stopniu możesz manewrować działem.

Dobra, ale znów bardzo wtórna strzelanka.

Grafika prezentuje się doskonale na screenach, ale na żywo już nieco gorzej – widać pewne oszustwa, a tekstury nieba mogłyby się czasem ruszać. Również rozmazania zostały osiągnięte za pomocą sztuczki, nie porządnego blura. Największym problemem Bitwy o Anglię jest jednak co innego. **Gra dość często się zawiesza (critical error), czasem też bardzo nieprzyjemnie zapętla się dźwięk.** Dla przeciwwagi: działa bardzo szybko nawet na słabych kompach – a na tych lepszych pozwala na włączenie maksymalnych detali przy rozdzielczości 1600 x 1200.

Combat Wings: Bitwa o Anglię

Producent: City Interactive
Dystrybutor PL: City Interactive
http://www.city-interactive.com/

cena 9,99
Multiplayer: tak
Gatunek: strzelanka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ niskie wymagania • niska cena • całkiem sporo grywalności
− awaryjność • w sumie nic nowego

To samo po raz kolejny, choć z dodanymi problemami ze stabilnością. Jeśli nie masz poprzednich części, dyszkę wydać możesz.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3+
OCENA 4-

Autor: Teutates

Nuke'em all!

DEFCON

Szanghaj: 4,8 miliona ofiar. Londyn: 3,7 miliona ofiar. Moskwa: 5,7 miliona ofiar. Chicago: 3,4 miliona ofiar. A ty myślałeś, że to tylko zabawa...



W Defconie nie ma lokalnych starć – każda sesja to wojna globalna.



Próby jądrowe Korei Północnej to przy tym pikuś...

O Defconie dużo pisać nie trzeba, bo to niewielka gra, która waży ledwie 60 MB, ściąga się ją z serwisu Steam w kilka minut (w Polsce to na razie jedyny sposób na zagranie w nią), a chociaż jest strategią o zasięgu globalnym (rozgrywka toczy się na mapie całej planety), oferuje zaledwie kilka jednostek. **Mimo to potrafi wywrzeć wrażenie większe niż Company of Heroes czy HoM&M V** – ale emocje związane z nią trudno opisać, najlepiej przeżyć je samemu.

To, co działa najmocniej, to pojawiające się na ekranie komunikaty informujące o liczbie zabitych.

Defcon to zabawa w nuklearny konflikt, nieunikniony, bo w każdej rozgrywce tylko licznik czasu dzieli uczestników rozgrywki od tzw. Defcon 1, czyli tego etapu gry, na którym można odpalić głowice jądrowe. **Gra toczy się głównie w sieci – boty nie stanowią żadnego wyzwania – ale nie ma kłopotu ze znalezieniem wolnych sesji.**



15 milionów Azjatów przeniosło się właśnie do krainy wiecznie parujących zupek...

Gracze wpierw stawiają bazy lotnicze, wyrzutnie rakiet, stacje radarowe i organizują floty złożone z dowolnej kombinacji łodzi podwodnych, okrętów bojowych i lotniskowców, potem przeprowadzają zwiad, a następnie wystrzeliwują pociski, z zamiarem wywołania jak największych ofiar wśród ludności cywilnej wroga (punktowane wyżej niż liczba ocalałych po twojej stronie). **Taktyka opiera się na kilku prostych zasadach, wszyscy gracze dysponują takimi samymi jednostkami** (choć niektórzy muszą nimi obstawić większy obszar – np. Amerykę Północną, a nie Europę), najważniejszym czynnikiem jest czas wystrzelenia rakiet, bo to moment, w którym również twoje terytorium jest całkiem odkryte.

To, co działa najmocniej – i co trzeba przeżyć samemu – to połączenie prostej, abstrakcyjnej grafiki, muzyki przeszywającej chłodem do szpiku kości i komunikatów pojawiających się na ekranie, informujących o liczbie zabitych. Dzięki tej grze sam poczujesz, że konflikt atomowy to najgorsze, co może spotkać ludzkość.

Defcon

Producent: Introversion Software
Dystrybutor PL: brak
http://www.everybody-dies.com/

cena ---
Multiplayer: tak (głównie)
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 600 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB

+ proste zasady • przejmująca ścieżka dźwiękowa • budzący dreszcze ekran z liczbą ofiar na zakończenie rozgrywki
− sensowna gra możliwa tylko przez sieć • boty zbyt proste do pokonania

Niezwykła gra studia Introversion – prostymi środkami buduje klimat, jakiego brakuje wielu innym produkcjom.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
OCENA 4+

Autor: Foch77



The Sims 2 Zwierzaki

Hau, hau! Miau, miau!



Wiesz, jak w języku Simów brzmią komendy typu „podaj łapę" czy „turlaj się"? Masz okazję zdobyć tę jakże cenną wiedzę...


Z takim spojrzeniem mógłby występować w reklamie Whiskas...


Lassie znowu narozrabiał...


Mówiłem wam już, że mam w domu dwa kociaki?

Taka sytuacja jeszcze chyba nie miała miejsca w historii komputerowej rozrywki – oto **na rynek trafia dodatek do drugiej części hitowej gry, który ma dokładnie taki sam tytuł jak add-on przygotowany wcześniej do jedynki.** Zwierzaki już raz zrobiły furorę – jako rozszerzenie do pierwszych The Sims – a teraz ponownie odniosą sukces...

To pewne, choć na pierwszy rzut oka **sam dodatek oferuje nieco mniej niż wcześniejsze – Na studiach czy Nocne życie.** Zwierzaki nie przynoszą żadnej nowej dzielnicy (jak np. miasteczko uniwersyteckie z pierwszego add-ona do The Sims 2), oferują też niewiele innowacyjnych mechanizmów rozgrywki. Nie ma to jednak większego znaczenia – najważniejsze, że są zwierzaki, psiaki i koty, które łaszą się do Simów, ocierają o ich nogawki i radośnie skaczą po całej parceli. Uwierz mi, to wystarcza!

Zwierzaki dają dużo zabawy, a jednocześnie potrafią same o siebie zadbać, więc nie przysparzają zbyt wielu kłopotów. Poza koniecznością wydania garści simoleonów na gryzaki czy legowiska oraz pamiętania o tym, by napełnić miskę, a psa od czasu do czasu umyć, niewiele trzeba przy nich robić. Trzeba niewiele, za to można dużo – **jest i chodzenie na spacery, i uczenie sztuczek, i karcenie za gryzienie mebli**, czyli pełen zestaw aktywności, które wywołują uśmiech na twarzach wszystkich miłośników czworonogów. Psiaki i kociaki mogą nawet chodzić do pracy (np. ochroniarza czy asystenta magika), co sprawia, że Sim posiadający 2-3 zwierzaki może się z nich utrzymywać!

Poza psami i kotami w grze występują także inne stworzenia – np. ptaki – ale tylko czworonogi pojawiają się na panelu Simów w lewym dolnym rogu ekranu, stają się pełnoprawnymi członkami rodziny, mają swoje potrzeby, zachcianki, charakter itd. Nic więc dziwnego, że te właśnie zwierzaki można tworzyć w podobny sposób jak zwykłych Simów, bardzo szczegółowo określając ich wygląd (inny sposób na zdobycie zwierza to zadzwonienie do schroniska lub przygarnięcie kundla z ulicy). **Tak jak ludzie-Simy, również czworonogi mogą się rozmnażać**, ich potomstwo przejmuje wtedy cechy obojga rodziców, co często prowadzi to dość zabawnych mieszanek. Największych maniaków serii ucieszy to, że zwierzaki można również zapakować do wirtualnej paczki i wysłać na oficjalną stronę serii, by pochwalić się innym graczom. Hmmm... Electronic Arts wierzy, że naprawdę istnieją ludzie, którzy o niczym innym nie marzą...

Jeśli grasz w The Sims 2, Zwierzaki to dodatek, którego nie możesz odpuścić.

Pochwalić trzeba grafików, którzy pracowali przy dodatku – **animacje postaci zawsze stanowiły jeden z mocniejszych elementów serii The Sims, ale zdaje się, że przy Zwierzakach ktoś przysiadł do pracy z wyjątkowym zaangażowaniem i sercem.** Psy i koty wyglądają jak żywe, fantastycznie oddano drobne zachowania, które znają wszyscy posiadacze czworonogów – obnażanie kłów, sposób, w jaki koty uganiają się za sztuczną myszą, a nawet to, jak spoglądają psy, gdy proszą o coś do jedzenia.

Szkoda – ale to już coś, do czego ekipa Maxis zdążyła nas przyzwyczaić – że **przy okazji wydania kolejnego dodatku nie poprawiono drobnych niedociągnięć obecnych w serii od początku** (dotyczy to zarówno pierwszych The Sims, jak i dwójki). Z tych stałych błędów w Zwierzakach najbardziej przeszkadza słaby algorytm wynajdywania ścieżek – tu wyjątkowo denerwujący, bo w mieszkaniu pojawia się co najmniej jeden nowy obiekt (pies lub kot), który na dodatek cały czas się porusza, co sprawia, że Simy blokują się dużo częściej niż zwykle, szczególnie w małych domkach.

Zaskoczenia nie będzie. Jeśli grasz w The Sims 2, Zwierzaki to dodatek, którego nie możesz odpuścić. Jesteś pewnie domatorem, lubisz rodzinne życie (inaczej grałbyś w Quake'a 4 albo jakieś inne satanistyczne okropieństwo), więc **na pewno rozczulisz się na widok stworzonego przez ciebie psiaka, który biega po parceli i macha ogonem na widok każdego przyjaźnie nastawionego Sima.** Woof, woof!

Zwierzaki na bis?

W Polsce oba dodatki z psami i kotami, ten do pierwszej i ten do drugiej części The Sims, noszą taką samą nazwę – Zwierzaki. W wersji oryginalnej jest jednak inaczej – add-on do pierwszych Simsów w USA nazywał się Unleashed, ten nowy to po prostu Pets. W Polsce pierwsze Zwierzaki odniosły jednak na tyle duży sukces, że nic dziwnego, iż EA Polska chce tytułem nawiązać do ich popularności, wprowadzając na rynek identycznie nazwany dodatek do The Sims 2.

The Sims 2: Zwierzaki

Producent: Maxis
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.thesims.com/

cena 79,90
Multiplayer: nie
Gatunek: sim

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) zwierzaki! • psy i koty nie wymagają zbyt wiele zachodu • świetne animacje czworonogów

(−) nie poprawiono starych błędów • mniej nowinek niż w Na studiach czy Nocnym życiu

Dodatek, któremu nie oprze się żaden fan serii The Sims. Szczególnie gdy wirtualny psiak spojrzy mu głęboko w oczy...

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 5-

Autor: Foch77

Grywalność do potęgi X!

Tak wygląda najlepsza z dostępnych na razie w Polsce stacjonarnych konsol do gier.

O koncernie Microsoft zwykło się mówić nie najlepiej (bo monopolista, bo Windows itd.), ale o jego nowej konsoli trudno powiedzieć choć jedno złe słowo. Xbox 360 trafia właśnie do Polski!

Pierwsze dni listopada mogą przejść do historii polskiego rynku gier – w sklepach w całym kraju pojawiły się właśnie białe (wersja Premium) i zielone (wersja Core) pudełka z konsolami Xbox 360. Przy atrakcyjnej cenie, z kilkunastoma tytułami startowymi dostępnymi w salonach Empik, sieciach Media Markt i Electro World, z dużym wsparciem marketingowym – **ta sprzętowa premiera to naprawdę wydarzenie.**

Xbox 360 to druga próba podbicia rynku konsolowego przez Microsoft. Pierwszy Xbox odniósł spory sukces, nie wyszedł jednak nigdy z cienia PlayStation 2 – w Polsce zaś nigdy oficjalnie nie trafił na rynek, można go było kupić jedynie na własną rękę w sklepach sprowadzających go np. z Niemiec. **Druga konsola Billa Gatesa swoją premierę na świecie miała rok temu i od tamtej pory zdobyła już bardzo mocną pozycję** – tym bardziej że konkurencyjne Nintendo Wii i PlayStation 3 jeszcze nie trafiły do sprzedaży. Trudno powiedzieć, jak sytuacja będzie wyglądać za kilka miesięcy, zdaje się jednak, że Wii odpadnie z tego wyścigu jako zabawka przeznaczona dla młodszych graczy, a PS3 będzie zaś początkowo za drogi, by szybko znaleźć wielu nabywców.

W Polsce Xbox 360 sprzedawany jest w dwóch wersjach. Tańsza, tzw. Core, kosztuje 1199 złotych i zawiera jeden przewodowy kontroler, kabel umożliwiający podłączenie konsoli do zwykłego telewizora i... to właściwie wszystko. Dużo lepiej „wyposażona" jest wersja Premium, która kosztuje 1599 złotych. W pudełku, wraz z konsolą, znajduje się bezprzewodowy pad, zestaw słuchawkowy (z mikrofonem) oraz kabel, który umożliwia przesyłanie obrazu w wyższej rozdzielczości (nawet do 1080i) do odbiornika HDTV (oczywiście Xboxa można też podłączyć do zwykłego telewizora czy panelu LCD). Dodatkowo konsola z zestawu Premium wyposażona jest w dysk twardy o pojemności 20 GB, na którym można zapisywać stany gry lub ściągnięte z Internetu dodatki (np. kolejne poziomy w FPS-ach, samochody w ścigałkach).

Dostęp do Internetu to jedna z ważniejszych cech konsoli Microsoftu, a to za sprawą usługi Xbox Live, która pozwala łączyć się posiadaczom tej maszynki, by konkurować ze sobą (lub współpracować) w grach sieciowych, a także chwalić się osiągnięciami czy po prostu wymieniać informacjami na temat ulubionych gier. Poza normalnym kosztem dostępu do Internetu za Xbox Live trzeba płacić abonament, który w Europie wynosi 59,99 euro rocznie, w Polsce zaś będzie kosztował... tego niestety rodzimy Microsoft jeszcze nie ogłosił. Niezależnie jednak od finalnej ceny (na pewno będzie porównywalna z europejską) jest to wydatek, który – jeśli tylko masz taką możliwość – warto ponieść, bowiem **Xbox Live to właściwie cała „sól i pieprz" zabawy z Xboxem 360.** Wiele gier znacznie zyskuje dzięki serwisowi Live, a możliwość korzystania z niego oznacza, że polscy gracze nie muszą mieć kompleksów w stosunku do kolegów z Anglii, Francji, Niemiec, Japonii czy USA.


X360 w wersji Premium ma bezprzewodowy pad...


...i zestaw słuchawkowy z mikrofonem. To zwiększa komfort gry!



Zewnętrzny napęd HD DVD będzie najtańszym takim sprzętem na rynku.

Jako maszynka do gier Xbox 360 sprawdza się doskonale. Dzięki procesorowi taktowanemu z częstotliwością 3,2 GHz, nowoczesnemu chipowi graficznemu z 512 MB dedykowanej pamięci VRAM i architekturze opracowanej przede wszystkim z myślą o interaktywnej rozrywce, konsola oferuje możliwości zbliżone do najbardziej tłustych komputerów PC dostępnych obecnie na rynku. Nawet jeśli bezpośred-

Killer apps

Znawcy rynku konsolowego uważają, że kluczem do sukcesu kolejnych platform są niektóre produkcje, na tyle udane, że każdy chce w nie zagrać. Noszą one nazwę „killer app", czyli zabójcza aplikacja. Również Xbox 360 ma kilka takich tytułów – część z nich już wyszła, niektóre ukażą się niedługo.



Crackdown

Premiera: końcówka 2006
Mówiąc najprościej – GTA w mieście przyszłości. To porównanie nie jest zresztą przypadkowe, bo za tym tytułem stoi David Jones, jeden z twórców oryginalnego GTA 3. Świetna, pełna akcji produkcja dla fanów przestępczej serii i nie tylko.



Project Gotham Racing 3

Premiera: już jest
Jedna z lepszych gier wyścigowych. Jak żadna inna godzi zręcznościowy model jazdy z realizmem, ma bardzo ciekawy system Kudos, który ocenia i premiuje styl, w jakim pokonujesz kolejne kilometry. Liczba licencjonowanych samochodów sięga 80, kolejne można ściągnąć z Xbox Live. Fantastyczna oprawa graficzna – widok z kokpitu oszałamia!

Mass Effect

Premiera: I kwartał 2007
Gra RPG twórców m.in. Knights of the Old Republic. Ma ciekawy, rzadko spotykany w produkcjach tego gatunku klimat, nawiązujący do literatury hard science fiction. Oferuje całą galaktykę questów, przeciwników do pokonania i Obcych do odkrycia. Zabawa na długie miesiące.





Gears of War

Premiera: końcówka 2006
Zabójczy wizualnie hit, do którego będą porównywane wszystkie tytuły, które ukażą się na PlayStation 3. Podobno to z powodu tej gry X360 ma 512 MB (a nie, jak planowano, 256 MB) pamięci graficznej. Klimat i intensywność akcji jak z filmu „Obcy: Decydujące starcie". Killer app!

Perfect Dark Zero

Premiera: już jest
To tytuł startowy Xboxa 360, ale wciąż zasługuje na najwyższe uznanie. Choć to FPS, którego bohaterem jest... kobieta, żaden facet nie będzie narzekał na brutalne, efektowne strzelaniny, których jest tu co niemiara. Poza świetnym singlem ma też mnóstwo trybów multi!



nie porównanie parametrów wypada na korzyść niektórych z nich – są przecież procesory szybsze niż 3,2 GHz, karty grafiki z większą pamięcią – to za Xboxem przemawia właśnie architektura. To sprzęt stworzony do gier...

...choć nie tylko. Twardy dysk, napęd DVD i elegancki wygląd sprawiają, że to również urządzenie, które może stanąć na środku pokoju jako centrum rozrywki. Odtwarza muzykę zapisaną w formacie MP3, filmy DVD, wyświetla również fotki w plikach JPG. **Na początku przyszłego roku do sprzedaży trafi zewnętrzny napęd HD DVD**, który mimo obiektywnie dość wysokiej ceny (w Europie 199 euro, polska cena jeszcze nie jest znana) i tak będzie najtańszym tego typu odtwarzaczem na rynku. W zestawie z nim Xbox 360 stanie się multimedialnym kombajnem oferującym dostęp do najnowszej generacji mediów.

Sprzęt stworzony do gier... choć nie tylko. To domowe centrum rozrywki!

Oczywiście to wszystko nie miałoby większego znaczenia, bo kto chciał, kupił już Xboxa 360 za granicą lub nieoficjalnie w jednym z rodzimych sklepów wysyłkowych zajmujących się konsolami. Wydarzenie polega na tym, że **Microsoft planuje intensywnie wspierać obecność swojego sprzętu w Polsce.**

Już pierwsze działania wskazują na to, że za wprowadzeniem konsoli na nasz rynek stoi przemyślany plan. Wybrano medialne twarze Xboxa 360 (są nimi Reni Jusis i Abradab), wymyślono ciekawą formę sprzedaży, która dostosowana jest do polskich realiów (raty w salonach Empik, 20 razy po 83 złote, w cenie konsoli jedna gra), niektóre produkcje będą też lokalizowane. Pierwsze tytuły, które zostaną spolszczone, to Viva Piñata oraz Dead or Alive: Extreme 2. To gry przygotowywane przez wewnętrzne studia Microsoftu lub we współpracy z koncernem Billa Gatesa, jeśli jednak one sprzedadzą się w rozsądny sposób, inni dystrybutorzy bez wątpienia również zaczną lokalizować swoje produkcje (niemal pewne jest to w przypadku Electronic Arts). **Z kupieniem gier na Xboxa 360 nie powinno być kłopotu – ich dystrybucją zajęła się, we współpracy z Microsoftem, firma CD Projekt**, która doskonale zna polski rynek, dysponuje również własnym kanałem sprzedaży wysyłkowej w postaci sklepu gram.pl. Ceny gier również ustalono z myślą o polskich graczach – niektóre (np. genialny shooter Perfect Dark Zero) będą kosztować tylko 119,90 zł.

Czy Xboxa 360 warto kupować? Zależy to przede wszystkim od zasobności portfela, pewne jednak jest to, że **platforma ta pozwala cieszyć się najnowszymi grami bez przejmowania się konfiguracją sprzętu, instalacją sterowników** itd., czyli wszystkimi tymi problemami, które doskonale znają PeCetowcy. Konsola Microsoftu oferuje niemal wszystkie największe gry PeCetowe (m.in. Lord of the Rings II: Battle for Middle-earth, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Need for Speed: Carbon) oraz wiele fantastycznych tytułów, które – przynajmniej na razie – zapowiadane są wyłącznie na tę platformę (Crackdown, Gears of War). A przy tym jej cena jest dużo niższa niż blaszaka, który pozwalałby odpalać produkcje wyglądające tak efektownie i chodzące równie płynnie. Niedługo gwiazdka – już wiesz, o co prosić świętego Mikołaja?

Autor: Foch77

Fantastyczna ósemka

Elegancki wygląd to dodatek do mocy obliczeniowej. Miły, ale raczej niepotrzebny. Kto by tam zaglądał do wnętrza komputera, gdy na jego ekranie, dzięki tej karcie, dzieją się cuda...

Na początku listopada wszystkich graczy czeka prawdziwa niespodzianka. Na rynku zadebiutują bowiem karty graficzne GeForce 8800!

Przez ostatnie miesiące NVIDIA po cichu pracowała nad całkiem nowym układem graficznym o roboczej nazwie G80. Na jego bazie powstaną potężne karty o świetnych parametrach i możliwościach. Będą one dogodnym partnerem dla nadchodzącego Windows Vista oraz pisanych pod ten system gier.

Aby sprostać wymaganiom tytułów pokroju Crysis czy Alan Wake, firma NVIDIA wprowadziła szereg nowości w architekturze układu graficznego. Po pierwsze, karty GeForce 8800 wyposażono w zunifikowane (połączone) jednostki cieniowania pikseli i przetwarzania geometrii. Takie rozwiązanie było do tej pory spotykane jedynie na rynku konsol, a dokładnie w układzie graficznym ATI dla Xboxa 360. Jednak już po premierze konsoli Microsoftu zapowiadano, że zadebiutuje ono także na PeCetach. Nie jest bowiem wielką tajemnicą, że **połączone jednostki shader to dobre rozwiązanie zarówno dla użytkownika, jak i programisty.** Ten pierwszy skorzysta na znacznie lepszych efektach graficznych, ten drugi na dużo łatwiejszym sposobie programowania. Do tej pory jednostki cieniowania pikseli i przetwarzania geometrii nie były połączone, co znacznie utrudniało zarówno pracę z nimi, jak i ograniczało ich możliwości.

Ta nowa filozofia programowania grafiki komputerowej leży również u podstaw pakietu DirectX 10, dostępnego razem z nowym systemem Windows Vista. GeForce 8800 to z kolei pierwsze i przez jakiś czas jedyne karty graficzne na rynku zgodne z DirectX 10. Teraz od wyobraźni programistów zależy, jak wykorzystają ogromne możliwości tych nowych technologii. Wśród nich warto wymienić między innymi bardzo precyzyjne tzw. odwzorowanie geometrii. **Niedługo będziemy mogli zapomnieć o kanciastych powierzchniach, dłoniach przypominających nieheblowane deski czy trójkątnych piersiach Lary Croft.** Postacie w grach będą nie tylko znacznie lepiej wymodelowane, ale również animowane – wrażenie wirtualnego życia będzie więc jeszcze większe. Nowa karta z łatwością poradzi sobie z realistycznym odwzorowaniem mimiki oraz wszystkich towarzyszących jej „efektów", jak pot czy łzy. To nie koniec! Świetnie oddane zostaną nawet tak z pozoru nieistotne detale, jak pory skórne czy brwi postaci. Przykłady tak zaawansowanej grafiki pokazują w swojej grze Crysis programiści z niemieckiej firmy Crytek. Tylko na kartach zgodnych z DirectX 10 Crysis będzie wyglądał tak, jak życzą sobie jego twórcy. Nowe efekty zostaną uzyskane dzięki możliwościom, jakie otwiera zunifikowana architektura shader GeForce 8800.

W GeForce 8800 nowoczesne efekty graficzne uzyskane zostaną również za sprawą nowej technologii NVIDII o nazwie Lumenex Engine. Przejmuje ona obliczenia związane z tzw. HDR, czyli zaawansowaną metodą oświetlenia wirtualnego środowiska, którą możemy podziwiać w najnowszych grach. Do tej pory technika ta stawiała przed kartami GeForce i Radeon bardzo duże wymagania, a ograniczenia technologiczne GeForce 7 nie pozwalały używać wygładzania krawędzi jednocześ-

Modele GeForce 8800

Na rynku zadebiutują dwie edycje GeForce 8800. Pierwsza, wydajniejsza i droższa (599 dolarów) to wersja GTX. Wyposażono ją w 768 MB pamięci GDDR3 taktowanej zegarem 900 MHz (1,8 GHz efektywnie). Natomiast rdzeń karty będzie pracował z zegarem 575 MHz. Dla oszczędnych NVIDIA przygotowała mniej wydajny i tańszy model 8800 GTS. Posiada on 640 MB pamięci GDDR3 taktowanej zegarem 800 MHz (1,6 GHz efektywnie). Rdzeń karty także pracuje wolniej, bo z częstotliwością 500 MHz. Za GeForce 8800 GTS przyjdzie zapłacić 449 dolarów. Oba modele przeznaczono wyłącznie pod interfejs PCI-Express i nie zapowiada się niestety, by jakiekolwiek ich odmiany miały trafić pod AGP.

Ach, ta Adrianne...

NVIDIA zastanawiała się, jak zademonstrować moc GeForce 8800 zaraz po premierze karty, gdy jeszcze nie ma na rynku gier, które potrafią wykorzystać jej potencjał. Padło na stary i sprawdzony pomysł, czyli na efektowne demo graficzne. Od czasu kart GeForce FX przyjęło się, że każdą nową rodzinę kart promowała jakaś demonstracja z wirtualnymi postaciami. Mieliśmy więc rusałkę, syrenkę czy sympatycznego grubaska – teraz jednak skończono z fikcyjnymi postaciami. Moc GeForce 8800 pozwoliła odwzorować prawdziwą modelkę z „Playboya", Adrianne Curry! **Tylko dlaczego pierwsze udostępnione materiały graficzne pokazują tylko jej... oczy?**



Zestaw dla największych twardzieli. Dwie nowe karty NVIDII połączone SLI.

nie z HDR. Warto podkreślić, że ATI radziło sobie z tym całkiem nieźle. Na szczęście, także dla GeForce 8800 to żaden problem. Co więcej, **nowe karty pozwalają uzyskać HDR 128-bitowy, czyli znacznie doskonalszy i lepiej wyglądający od stosowanego do tej pory.** Dzięki ulepszonemu HDR, który teraz może być połączony z wygładzaniem krawędzi 16x, jakość obrazu ogromnie wzrasta w stosunku do GeForce 7.

Dopełnieniem możliwości GeForce 8800 – a jednocześnie rozwiązaniem najbardziej rewolucyjnym w filozofii konstruowania kart graficznych – **jest technologia Quantum Effects Engine, która odpowiada za realistyczne odwzorowanie fizyki.** Zaawansowana architektura procesorów shader pozwala wiernie oddać zjawiska atmosferyczne oraz dym, ogień czy wybuchy. Ponieważ generowanie tych efektów przechodzi na kartę graficzną, procesor zostaje odciążony i może znacznie więcej swojej mocy poświęcić np. na obliczenia sztucznej inteligencji w grze. To kolejne rozwiązanie, które stało się możliwe właśnie dzięki zunifikowanej architekturze jednostek cieniujących – żadna inna dostępna obecnie karta nie oferuje takiej możliwości.

GeForce 8800 to w tej chwili najlepsza karta na rynku, podstawa najnowocześniejszych PeCetów dla graczy.

W praktyce GeForce 8800 GTX okazuje się o średnio 50% szybszy od GeForce 7900 GTX. Choć są tytuły, tak jak choćby Half-Life 2, w których nowa karta potrafi być nawet ponad dwukrotnie wydajniejsza. Należy jednak pamiętać, że mówimy cały czas o grach pisanych pod DirectX 9. **Dopiero nowa generacja produkcji pod Windows Vista, na czele z Crysis, pokaże prawdziwą moc GeForce 8800.** W tej chwili bowiem większość zaawansowanych możliwości tej karty nie jest w ogóle wykorzystywana. Dlatego jeśli masz jeszcze dość wydajny komputer, warto wstrzymać się z zakupem GeForce 8800 i poczekać na Windows Vista oraz nowe gry. Tym bardziej że z czasem także ceny nowego GeForce na pewno spadną, bowiem – jak to w przypadku każdej nowości bywa – są one na razie dość wysokie (patrz: ramka).

Warto też pamiętać o konkurencji NVIDII, czyli firmie ATI. To ona jako pierwsza zastosowała zunifikowaną architekturę shader w konsoli Xbox 360. Doświadczenia zdobyte na polu konsolowym mają zaprocentować przy okazji premiery układu graficznego R600 dla PC, nad którym obecnie pracuje ATI. Będzie on korzystać, podobnie jak Radeon X1950XTX, z nowoczesnej pamięci GDDR4 o ogromnej przepustowości. Być może więc tryumfy NVIDII trwać będą tylko do czasu premiery R600. Tym niemniej w tej chwili GeForce 8800 to najlepsza karta graficzna na rynku i doskonała podstawa najnowocześniejszych PeCetów dla wymagających graczy.

Autor: Piotr Lewandowski

Logitech G25

W cenie samochodu

Są takie dni, kiedy bardzo żałuję, że św. Mikołaj tak naprawdę nie istnieje i nie przynosi kominem prezentów. Logitech G25 przybył do redakcji mniej więcej w tym samym czasie co GTR 2.



Była więc okazja sprawdzić to kółko w najnowszych wyścigach samochodów klasy GT. Sama kierownica wzbudziła niemałą sensację, gdy tylko wyjąłem ją z pudełka (ustawiła się też kolejka do testów). Prawdziwa skóra na kółku, osobny moduł zmiany biegów oraz trzy pedały ze stali prezentowały się bardzo ekskluzywnie. Padały więc pytania o cenę i były pewne wątpliwości, czy w Polsce będzie popyt na tak drogi sprzęt. Jak by nie patrzeć, za 1200 zł można już kupić jeżdżącego poloneza.

Podstawą dla tego kółka był Driving Force Pro. Po nim G25 odziedziczył mechanizm obrotu koła o 900 stopni. Zastosowano tu jednak dwa silniki obsługujące force feedback. Inaczej także zaprojektowano pedały, np. hamulec jest wyraźnie twardszy. Byłem też ciekawy, jak spisze się mechanizm zmiany biegów. Można ustawić dwa tryby. Zwykły, sekwencyjny, który zadziała w większości gier, lub mniej zwykły, w którym masz do dyspozycji sześć biegów do przodu oraz wsteczny. W tej chwili na pewno potrafi go wykorzystać NASCAR Racing 2003 oraz GTR 2 (prawdopodobnie także GTR oraz GTL). Biegi wchodzą z wyraźnym, dość przyjemnym (reklama) clickiem (i po reklamie). Nie mam także zarzutów do precyzji wszystkich potencjometrów, a skóra jest bardzo przyjemna w dotyku.

Nie da się ukryć, że **Logitech G25 to w tej chwili najlepsze kółko** do nabycia. Konkurować z nim może niedostępny już MOMO Force. Niestety największą wadą kierownicy jest bardzo wysoka cena. Może jednak napisać list do tego św. Mikołaja?

INFO

Producent:	Logitech http://www.logitech.com/
Dystryb. w Polsce:	Logitech http://www.logitech-sklep.pl/
+	doskonały force feedback • skórzane koło kierownicy • pedał sprzęgła • siedmiobiegowy drążek zmiany biegów • 900 stopni obrotu
–	cena • cena • cena!!!
cena dystrybutora	1199,00

Dane techniczne

- pedały analogowe: gaz, hamulec, sprzęgło
- przyciski: 10
- wibracje: force feedback
- podłączenie: USB
- dodatkowe: drążek zmiany biegów (dwa tryby pracy), dwie łopatki pod kierownicą

Moim zdaniem to obecnie najlepsze kółko, jakie można kupić – i niestety najdroższe.

Sony Ericsson Z550i

Klapki czar

SE Z550i waży zaledwie 93 gramy, a mieści w sobie całe biuro, studio filmowo-fotograficzne, radio, dyktafon i wiele innych funkcji.



Design aparatu jest bez zarzutu. **Prosta, ale masywna konstrukcja, matowe aluminium obudowy oraz dwa wyświetlacze to rzeczy, które z miejsca przykuwają wzrok.** Ekran zewnętrzny jest monochromatyczny, pokazuje godzinę, stan naładowania baterii, zasięg, a podczas połączenia wyświetla imię osoby, z którą rozmawiasz. Drugi, wewnętrzny wyświetlacz to TFT z 262 tys. kolorów. Dość duży (176 x 220 pikseli) i czytelny, razem z przejrzystym menu aparatu, sprawia, że słuchawka jest naprawdę funkcjonalna i wygodna w użytkowaniu.

Aparat fotograficzny 1,3 Mpix umieszczono w klapce, jakość zdjęć, jak na soczewkę wielkości główki od szpilki, jest na pewno zadowalająca. Również opcja nagrywania filmów okazała się praktyczna i skuteczna. Warto wspomnieć o tym, **że Z550i posiada aż 20 MB pamięci wewnętrznej, którą można rozbudować za pomocą kart Memory Stick Micro.** Nie trzeba więc obawiać się o miejsce na nowe zdjęcia i filmy.

Aparat posiada również wsparcie dla MP3. Muzyki możesz słuchać z dostarczonych wraz z zestawem słuchawek stereo. Służą one jednocześnie jako antena dla radia FM. Oczywiście zarówno w wypadku MP3, jak i radia posiadasz pełną obsługę, paletę funkcji, jak np. programowanie stacji radiowych, korektor dźwięku, opcja zmiany trybu odtwarzania itd.

Minusem aparatu jest stosunkowo słaba bateria (podczas normalnego używania rozładowuje się już po 4-5 dniach) oraz ruszająca się po pewnym czasie klapka (luzy pojawiły się już po dwóch tygodniach testów). Mimo to aparacik jest na pewno godny polecenia.

INFO

Producent:	Sony Ericsson http://www.sonyericsson.com/
Dystryb. w Polsce:	Image House http://www.imagehouse.pl/
+	metalowe elementy obudowy • czytelne i funkcjonalne menu • dwa wyświetlacze • praktyczny Bluetooth • niewielka waga • wbudowana pamięć 20 MB z opcją rozszerzenia za pomocą karty
–	naciskając pierścień sterujący, można przypadkowo wdusić klawisz w środku okręgu • klapka dość szybko „wyrobiła się" • bateria nie trzyma długo
cena dystrybutora	900,00
cena w sieci*	819,00

Dane techniczne

- system: GSM 900, GSM 1800, GSM 1900
- złącze kart pamięci: Memory Stick Micro
- WAP: 2.0
- bateria: Li-Ion 750 mAh
- aparat cyfrowy: rozdzielczość 1,3 Mpix (1280 x 1024 pikseli), cyfrowy zoom (4x), wideo
- 40-tonowe dzwonki polifoniczne
- radio (z RDS)
- dyktafon
- odtwarzacz MP3
- wymiary: 45,4 x 87,5 x 20,5 mm
- dodatki: zegar, budzik, data, kalendarz, notatnik, kalkulator, gry

Mnogość funkcji, dobra prezencja i stosunkowo niezła cena. Gdyby nie kilka potknięć, byłoby idealnie.

NEWS

Zamiast żab i roqueforta



50% Francuzów nie posiada komputera, a 60% – dostępu do Internetu. Właśnie dla tych ludzi Neuf Cegetel zaoferował usługę Easy Neuf. Za 40 euro miesięcznie użytkownik otrzymuje komputer Easy Gate oraz szerokopasmowy dostęp do sieci. Za jednorazową opłatą 100 euro można dokupić monitor, myszkę, klawiaturę i kamerkę. Kiedy u nas?

Źródło: Engadget

10 Mpix Samsunga



Samsung wprowadził w Korei nowy telefon komórkowy SCH-B600 z aparatem cyfrowym 10 Mpix (sic!). Poza tym urządzenie posiada 3-krotny zoom optyczny, system autofocus, lampę błyskową oraz 2,2-calowy ekran. Zapis zdjęć i filmów dokonuje się na kartach MMCmicro. Ceny nie podano.

Źródło: Samsung

7950GT KO Superclocked



EVGA zaprezentowała swoją najnowszą kartę na układzie NVIDIA GeForce 7950 GT. Sprzęt ma taktowanie 600 MHz, a 512 MB pamięci GDDR3 z 256-bitową szyną pracuje z prędkością 725 MHz DDR. Posiada dwa wyjścia Dual-Link DVI oraz jedno telewizyjne. Cena: 1450 zł.

Źródło: EVGA

Najcieńszy ekran



0,99 mm – zaledwie tyle ma najcieńszy ekran LCD do telefonów komórkowych opracowany przez firmy Toshiba i Matsushita. Przekątna monitorka wynosi 2 cale, waga – 3,5 grama, jasność – 400 cd/m2, a rozdzielczość – 320 x 240 punktów. Ekran trafi do produkcji dopiero w kwietniu.

Źródło: Panasonic

Głośniki z equalizerem

2.1 iDome to nowy zestaw audio firmy Abita. Są to dwa głośniki satelitarne oraz subwoofer. Sprzęt wyposażono w cyfrowy wzmacniacz i sześć trybów DSP: normal, music, movie, rock, jazz oraz game (nasz ulubiony). Średnica głośnika niskotonowego to 16,5 cm. Zestaw w Polsce będzie kosztować ok. 900 zł.

Źródło: iDome

Genius Navigator 535

Nawigacja geniusza

Geniusowy Navigator z miejsca rzuca się w oczy dzięki nietypowym barwom. Lakierowana, błyszcząca powierzchnia myszki mieni się wielokolorowo, z przewagą fioletu i metalicznego błysku. Na grzbiecie umieszczone są również podświetlone przyciski (niebieskie i żółte), co sprawia, że mysz wygląda jak kapsuła ratunkowa UFO.

Ergonomia gryzonia jest bez zarzutu, dłoń się nie męczy, boczne powierzchnie pokryto gumą, która zapobiega ślizganiu się palców (mysz jest dla prawo- i leworęcznych). Poniżej precyzyjnie i cicho działającej rolki znajdują się trzy niewielkie przyciski sterujące rozdzielczością sensora optycznego (do wyboru 800, 1600 i 2000 dpi). Przełączenie ich to tylko chwila, aktualna rozdzielczość jest sygnalizowana niebieskim światełkiem.

Na grzbiecie Navigatora znajduje się dodatkowo pierścień lampek (sterowane dużym guzikiem wewnątrz okręgu), które służą do wywoływania zaprogramowanych profili gier. Do zdefiniowania ustawień służy program Agama znajdujący się na płycie. **Zastanawiające, że po zainstalowaniu zajmuje aż 50 MB, szkoda również, że sterownik trzeba każdorazowo uruchamiać z menu Start.** Za to sama aplikacja wygląda kosmicznie.

Długi kabel myszy umieszczono w oplocie przypominającym sznurówkę. Ciekawe, czy po kilku tygodniach korzystania nie ulegnie przetarciu i zmechaceniu.

Generalnie Navigator 535 sprawdził się w działaniu, doskonale radził sobie w Quake III Arena i FarCry. Nie było problemu z różnymi powierzchniami, na których przyszło mu pracować. Cena Navigatora co prawda nie należy do najniższych, ale wydaje się, że nowy Genius jest wart tych pieniędzy.

INFO

Producent:	Genius http://www.geniusnet.com.tw/
Dystryb. w Polsce:	Genius http://www.genius-europe.com/
+	uniwersalny kształt dla lewo- i praworęcznych • duże, teflonowe ślizgacze • oryginalny kolor i wygląd • niezła praca większości przycisków • opcja kompletu definiowanych ustawień • sensownie umieszczone przyciski przełączania rozdzielczości
−	oprogramowanie zajmuje sporo miejsca • słaby klik bocznych klawiszy • dość wysoka cena
cena dystrybutora	160,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB 2.0
- 6 przycisków + rolka (oraz klawisze zmiany rozdzielczości i profilów: 3+1)
- programowalne przyciski
- obciążenie: brak
- rozdzielczość: 800/1600/2000 dpi
- długość kabla: 160 cm
- prędkość: do 7080 fps
- diody: niebieskie i żółte
- przetwarzanie danych: 6,4 megapikseli na sekundę*

Jeśli nie zrażają cię tęczowe kolory i świecące diody, nowy Navigator Geniusa powinien ci się spodobać. Kawał rzetelnie wykonanej myszy.



Jedno pstryknięcie i zmieniasz rozdzielczość sensora optycznego. Przydatne dla zawodowych użytkowników gryzoniów.

CLICK! 4 OCENA — 4+ MOŻLIWOŚCI, 4+ WYGLĄD, 3 CENA

* dane za producentem. Parametry gwarantujące natychmiastową reakcję i zerowe opóźnienie nawet przy najszybszych ruchach myszą.

Tera na półce!



Western Digital przedstawił dysk zewnętrzny My Book Pro Edition II o gigantycznej pojemności 1 TB. Są to dwa nośniki mające po 500 GB, zamknięte w obudowie w kształcie książki. Pracę napędu można skonfigurować w trybie RAID 0 lub 1 i uzyskać w ten sposób maksymalną szybkość albo absolutne bezpieczeństwo danych nawet w razie fizycznej awarii. Cena: 1500 zł.

Źródło: Tabasco

CompactFlash w PC



Evergreen zaprezentowało nietypowe rozwiązanie umożliwiające podpięcie kart CompactFlash bezpośrednio do komputera poprzez złącze IDE. O ile masz otwartą obudowę, może to okazać się całkiem wygodne. Cena urządzenia to około 70 zł.

Źródło: Evergreen



Samsung bez tacki

Samsung poszerza swoją ofertę o zewnętrzną nagrywarkę DVD-SE-T0841L. Zaskakującą innowacją jest zastosowanie slotu na płyty zamiast wysuwanej tacki. Pozwoliło to zmniejszyć grubość urządzenia. Dane nagrywarki oraz cena nie zostały jeszcze podane.

Źródło: 4press

Węże w samolocie

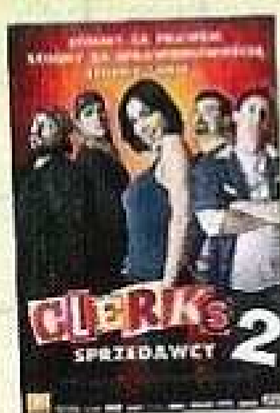


Agent FBI (w tej roli Samuel L. Jackson) przewozi z Hawajów do Los Angeles świadka mającego zeznawać przeciwko mafii. Początkowo nikt nie wie, że w samolocie, którym lecą, znajduje się kilkaset niebezpiecznych węży. Okazuje się, że nie jest to bagaż właściciela sklepu zoologicznego z L.A., a śmiertelna broń, która ma ukatrupić świadka (przy okazji również pozostałych ludzi na pokładzie). Dzielnego agenta FBI, załogę i pasażerów czekają trudne chwile...

Szaleństwo wokół filmu „Węże w samolocie" rozpoczęło się jeszcze przed premierą. Ciekawość widzów podsycają ciągle powstające strony internetowe fanów, którzy prezentują na nich m.in. najgroźniejsze gatunki węży. **Wystarczy wpisać tytuł filmu w wyszukiwarkę Google, a otrzymasz prawie... 4 mln trafień!**

Premiera kinowa: 25.10.2006
Gatunek: horror/akcja
Produkcja: USA

Clerks 2



To kontynuacja zwariowanego filmu „Sprzedawcy – Clerks" (1994) w reżyserii Kevina Smitha. Z dobrze znanym humorem i ironicznym podejściem wracają Dante, Randal, Jay i Cichy Bob. Są o 10 lat starsi, mieszkają tam, gdzie wcześniej, ale mają jeszcze więcej entuzjazmu, by ruszyć w pogoń za przygodą swojego życia.

W nowej pracy ich szefową zostaje piękna Becky, była dziewczyna Dantego. **Wszyscy razem prowokują, szokują ostrymi tekstami i gagami, których charakter oscyluje pomiędzy „Strasznym Filmem" a „American Pie".** Serwując hot-dogi i frytki, toczą nieustającą dyskusję na temat wyższości „Gwiezdnych wojen" nad „Władcą pierścieni". Wszystko to prowadzi do finalnej imprezy, gdzie pojawi się policja, straż pożarna, osioł, a nawet organizacja ochrony praw zwierząt.

Premiera kinowa: 20.10.2006
Gatunek: komedia
Produkcja: USA

Casino Royale



James Bond powraca w 21. filmie z serii o przygodach agenta 007. Za podstawę scenariusza posłużyła pierwsza bondowska powieść Iana Fleminga „Casino Royale". Główny czarny charakter to Francuz, Le Chiffre, który przeznaczył fortunę na wyposażenie mrocznej organizacji o nazwie SMERSH (skrót od „Śmierć Szpiegom"). Teraz Le Chiffre trafił na najlepszego agenta Jej Królewskiej Mości. Zobaczymy, co z tego wyniknie.

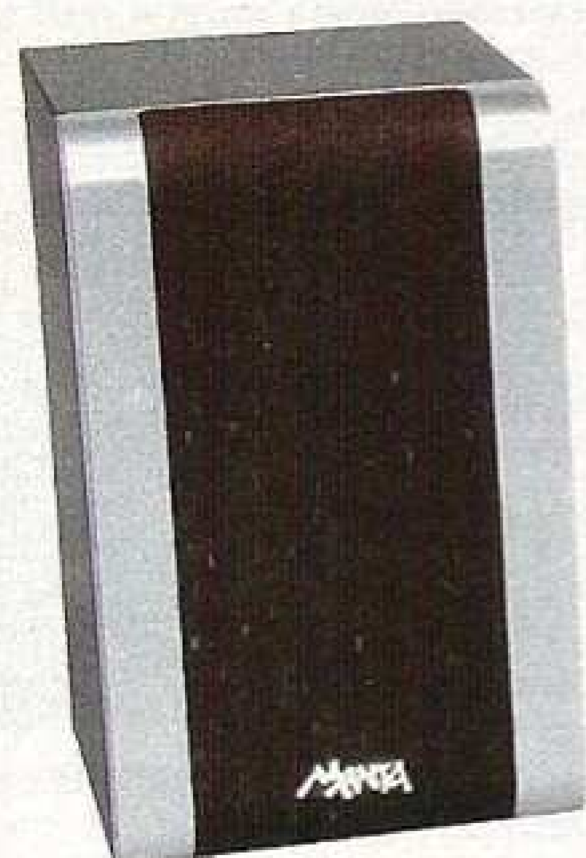
Nowy film o 007 to również premiera Daniela Craiga, który w roli superszpiega zastąpił Pierce'a Brosnana. Jeszcze wiele miesięcy przed premierą powstał szeroki front antyfanów aktora, którzy skupiają się wokół serwisu www.craignotbond.com. Czy niski, angielski aktor o topornej twarzy poradzi sobie z rolą amanta i dżentelmena?

Premiera kinowa: 17.11.2006
Gatunek: sensacyjny
Produkcja: USA

Manta Shock Wave MM1200

Szoku nie będzie

Tania seria głośników Manty ma nowego przedstawiciela. Shock Wave to klasyczny zestaw 2.1, wzbogacony o wejście line-in dla odtwarzacza MP3.





Zarówno subwoofer, jak i satelity wykonano z drewna. Z tworzywa zrobiony jest jedynie profilowany panel przedni głośnika niskotonowego. Mam wrażenie, że jego srebrna powierzchnia nieco nie pasuje do czarnej obudowy, ale to jedynie subiektywna ocena. Nie do końca wygodne wydaje się umiejscowienie pokręteł głośności, sopranów i basów z boku. Na przedzie jest za to pionowy kawałek przezroczystego tworzywa, za którym umiejscowiono diodę. Jeśli podoba ci się niebieskie światło, będziesz miał go pod dostatkiem (wyłączyć podświetlenia się nie da).

Zarówno kabel zasilania, jak i przewody przyłączeniowe satelitów są zdecydowanie za krótkie. Jeśli lubisz bardziej drapieżny wygląd głośników, możesz zdjąć maskownice (do wyboru są nawet dwa warianty, zdemontować da się srebrną ramkę albo tylko siatkę). Brakuje za to patentu umożliwiającego podwieszenie satelitek. Jakość muzyczna głośników jest przeciętna, choć bas jest słyszalny dość dobrze (dzięki efektowi tunelu powietrznego w obudowie subwoofera). Ciekawe, że po odłączeniu satelitek subwoofer nie działa. Pasmo przenoszenia głośników jest wąskie, ale do gier i podstawowych zastosowań przy komputerze na pewno wystarczy. Cena zestawu nie jest szczególnie atrakcyjna, ale za to wypięta dziewczyna na opakowaniu tak. Dlaczego jednak umieszczono ją z boku pudła?!

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/

(+) drewniana obudowa wszystkich głośników • ekranowanie głośników • tunel powietrzny dla poprawy basów • miejsce na odtwarzacz MP3 • dwukanałowy wzmacniacz stereo

(−) brak patentu umożliwiającego zawieszenie satelitek • przeciętna jakość muzyczna • przeciętna cena • krótkie przewody • nie da się wyłączyć niebieskiego podświetlenia • wąskie pasmo przenoszenia

cena dystrybutora 149,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa RMS: 29 W (15 + 2 x 7)
- długość przewodów (satelity): 130 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- pasmo przenoszenia: 45 Hz – 18 kHz
- dioda zasilania
- rozmiary: subwoofer – 240 x 155 x 290 mm, satelity – 160 x 100 x 110 mm

Przeciętna jakość za przeciętną cenę. Na pewno możesz znaleźć coś lepszego, nawet tej samej firmy.

Manta TV LCD 1903

Monitor czy telewizor?

Choć Manta przedstawia ten sprzęt jako „telewizor z funkcją monitora", to tak naprawdę jest odwrotnie. **To przede wszystkim monitor, o czym świadczy choćby jego nominalna rozdzielczość**, charakterystyczna dla większości LCD-ków i niekompatybilna z systemami telewizyjnymi.

Sprawia to, że **gdy używasz nowej Manty jako odbiornika TV, obraz jest przeskalowany**, co szczególnie wyczulonych na jakość użytkowników może nieco drażnić. Jednak o ile nie przesiadłeś się właśnie z superwypasionego telewizora z HDTV, różnicy nawet nie odczujesz – za to docenisz zalety urządzenia.

Przede wszystkim ekran jest duży, smużenie zupełnie niezauważalne, kąty patrzenia wystarczająco szerokie, a odwzorowanie barw bardzo dobre. Monitor został wyposażony w kilka wyjść, **można więc równocześnie podłączyć do niego stacjonarny odtwarzacz DVD i komputer**, przełączając się między nimi za pomocą dosłownie trzech ruchów. To bardzo wygodne – zwłaszcza dla kogoś, kto chce mieć całe centrum multimedialne w jednym miejscu.

Na pochwałę zasługują też dołączone kable i dobry, przejrzysty pilot – nie każdy sprzęt sprzedawany jest w tak kompletnym pakiecie. Duże znaczenie ma też solidne wykończenie monitora. **Czarna, stylowa obudowa i możliwość zawieszenia go na ścianie sprawią, że powinien on pasować do każdego miejsca w domu.** Również cena, jak na tej klasy model, nie jest szczególnie wygórowana. Polecam!



INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/

(+) niezauważalne smużenie • duży panel • duża liczba wyjść i kabli w zestawie

(−) skalowanie rozdzielczości dla telewizji i DVD • szkoda, że to nie HDTV...

cena dystrybutora 1399,90

Dane techniczne

- przekątna: 19"
- rozdzielczość: 1280 x 1024
- skanowanie progresywne
- jasność: 250 cd/m2
- współczynnik kontrastu: 600:1
- kąty widzenia (poziomy/pionowy): 160°/170°
- moc akustyczna: 2 x 3 W
- menu ekranowe w języku polskim
- telegazeta
- wejścia: DVI, SCART, Video, Component
- wbudowany zasilacz
- możliwość montażu na ścianie
- podstawa z regulowanym nachyleniem
- w zestawie: kabel zasilający, kabel VGA, kabel audio, pilot
- gwarancja: 24 miesiące

Duży, ładny i ze sporymi możliwościami. Tylko to skalowanie obrazu do rozdzielczości...

NEWS

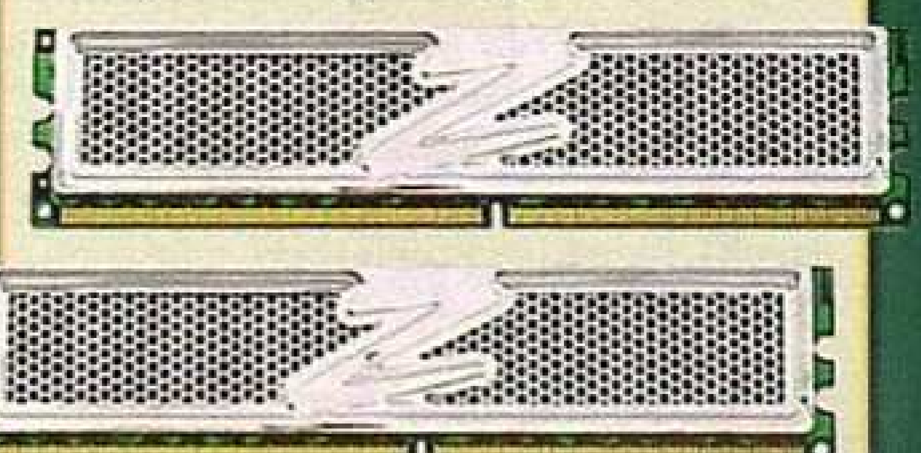
Mały goliat



Transcend opracował dwie nowe karty pamięci SD w wersji 2.0 (SDHC). Są to modele o pojemności 4 i 8 GB. Zapis plików w systemie FAT32 oznacza, że nośników tych nie użyjesz w starszych urządzeniach. Minimalna wydajność karty to 2 MB na sekundę. Dodatkowo nośniki są wyposażone w mechaniczne zabezpieczenie przed skasowaniem danych. Ceny nie podano.

Źródło: Transcend

Platynowe pamięci



OCZ przedstawiło nowe moduły pamięci DDR2 z serii Platinum o nazwie PC2-8500 Platinum. Pracują one w trybie DDR2 1066 przy ustawieniach CL4-5-5 i posiadają certyfikat NVIDIA SLI. Moduły mają radiatory z serii XTC i platynowy kolor. Dostępne są jako 2-gigowe zestawy DualChannel (2 x 1 GB). Ceny na razie brak.

Źródło: DailyTech

Laptop z dodatkowym ekranem



W5Fe to nietypowy laptop Asusa, wyposażony w dwa ekrany LCD. Drugi wyświetlacz to rozwiązanie Intela obsługiwane przez Windows Vista. Dodatkowy LCD ma umożliwiać przeglądanie poczty i zdjęć, odtwarzanie muzyki, dostęp do prostych gier. Inną zaletą ma być bardzo duża energooszczędność. Na temat daty premiery urządzenia Asus milczy.

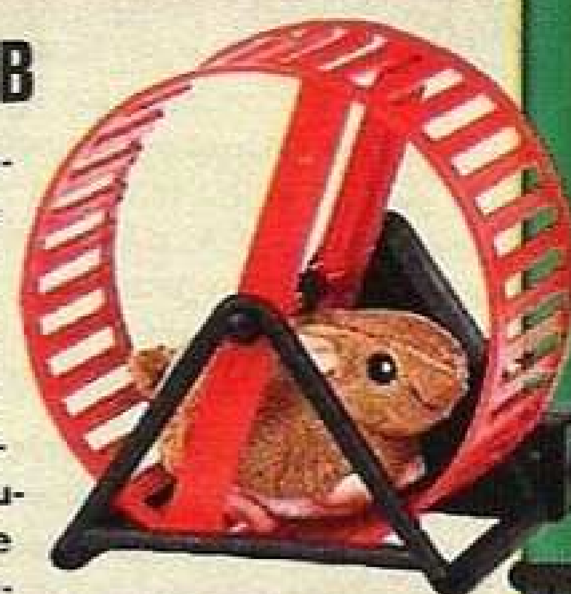
Źródło: Asus

22 cale monitora

Monitor LCD o przekątnej 22 cale i proporcjach ekranu 16:10 zaprezentował ASUS. MW221U pracuje w rozdzielczości 1680 x 1050 i posiada matrycę 2 ms. Kontrast to 800:1, jasność – 330 cd/m2, a kąty widzenia wynoszą równo po 160 stopni. Wejścia: D-Sub oraz cyfrowe DVI. Cena monitora to „zaledwie" 3 tysiące.

Źródło: Asus

Chomik USB



USB Hamster Wheel to gadżet podłączany do portu USB. Umieszczony w nim chomik biegnie tym szybciej, im szybciej piszesz na klawiaturze. Oczywiście zwierzak jest sztuczny. Zasilanie to dwie baterie AA, wymiary urządzenia: 14 x 13 x 12 cm. Chomika można kupić za ok. 150 zł.

Źródło: 4press





Dzisiaj jak zwykle garść waszych komentarzy, pomysłów i spostrzeżeń. Przy okazji podziękowania dla Tomka z Warszawy, który wysłał nam już świąteczną bombkę. Zbiła się w transporcie, ale dzięki, te fragmenty też są urocze. No i zwróćcie uwagę na konkurs „My chcemy, wy dostajecie". Tym razem premiujemy waszą radosną twórczość na dość nietypowym materiale. Warto spróbować swych sił i wygrać!

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Frau Marty. Gratulujemy!

Człowiek-wiadro i Przyjaciółka

1. Chciałem się dowiedzieć czy redakcja mojego ulubionego pisma (drugiego jeśli liczyć Przyjaciółkę :D) gra w Ogame (jeśli nie gracie to bardzo polecam bo ta gra jest super i fajnie by było jakby jej krótki opis został zamieszczony np. w dziale GRAtis). W Polsce gra w to grubo ponad 100 000 osób!

2. Chciałem też powiedzieć, że Click jest SUPER a te małe książeczki z klasyką tak ociekają miodem, że już bardziej się nie da... a jeszcze jakby kiedyś była taka książeczka o Hirołsach to ja sobie na półce zrobię ołtarzyk i tam postawię :D Ale musze jeszcze wymienić jedyną wadę Clicka, żeby nie było za dużo wazeliny: papier się błyszczy i ciężko czytać przy lampce!

Czlowiekwiadro

1. Oczywiście, że gramy. Zapraszamy do U35, gdzie powita cię kilka tysięcy okrętów i kilkaset rakiet międzyplanetarnych. Przyda się kolejna farma, gdyż wszyscy sąsiedzi mają już urlopy lub uciekli z galaktyki. Udzielamy się również w U46, ale tutaj dopiero raczkujemy.

2. Poczekaj, poczekaj, mamy w zanadrzu jeszcze książeczki ociekające dżemem i melasą! Dopiero palce sobie uświnisz, lol.

Jak na ołtarzyk, to tylko zdjęcie Naczelnego! Kto wie, może byś wymodlił roczną prenumeratę.

Też podejrzewałem, że w drukarni dodają nam do papieru błyszczyk, ale to się nie potwierdziło. Pocieszę cię, że twoja ulubiona Przyjaciółka też się tak błyszczy, właściwie okulary z powłoką antyrefleksyjną są konieczne do czytania większości miesięczników. To kwestia technologii produkcji, ale nie będę zanudzał cię tym tematem. Trzymaj się.

●●●

Kolekcjoner smyczy

Mam 16 lat i jestem kolekcjonerem „smyczy" firmowych. O ile jest to możliwe uprzejmie proszę o przesłanie mi takiej „smyczy" Waszej firmy. Za zrozumienie i przesłane „smycze" z góry serdecznie dziękuję i pozdrawiam.

Łukasz

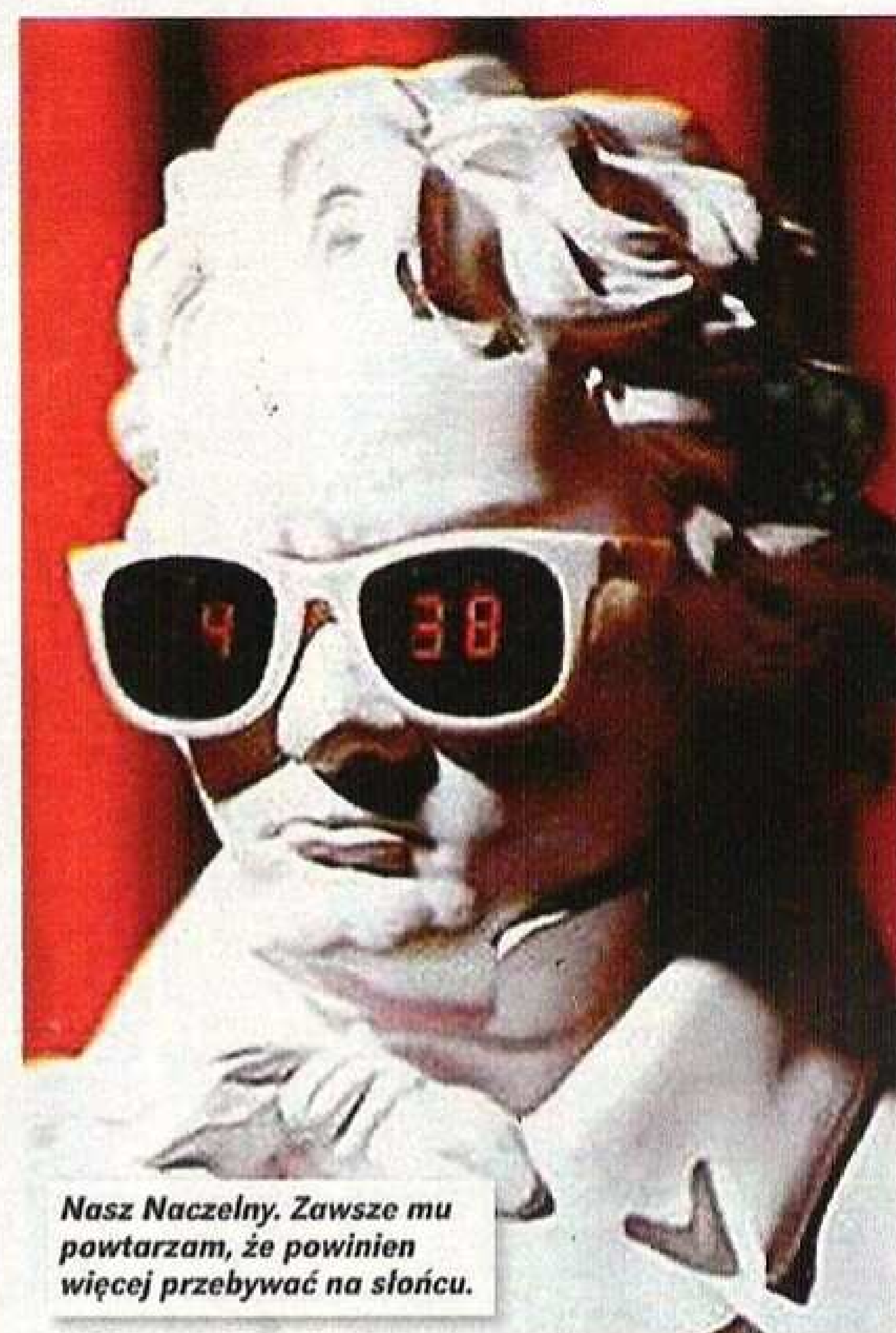
Hej, Naczelnemu pomysł ze smyczami bardzo się spodobał, nam trochę mniej. Jak znam jego gust, na pewno będą z grubej, świńskiej skóry i nabijane ćwiekami. OK, teraz prawie serio. Na razie clickowych smyczy nie mamy, używamy za to kapci z firmowym logo, bardzo ładne. Napisz, czy chcesz lewego, czy prawego!

●●●

Popatrzeć na geniusza

Czy mógłbym dostać zdjęcie (lub zdjęcia) z podpisami całej, albo prawie całej redakcji Clicka? Bardzo bym o to prosił, ponieważ jak np. czytam jakąś świetną recenzję, czy zapowiedź w najlepszym we wszechświecie czasopiśmie Click to chciałbym wiedzieć, kto tę recenzję, czy zapowiedź napisał. Oczywiście wiem, że wszystko jest podpisane, ale wolałbym popatrzeć na geniusza, który to napisał.

Alex



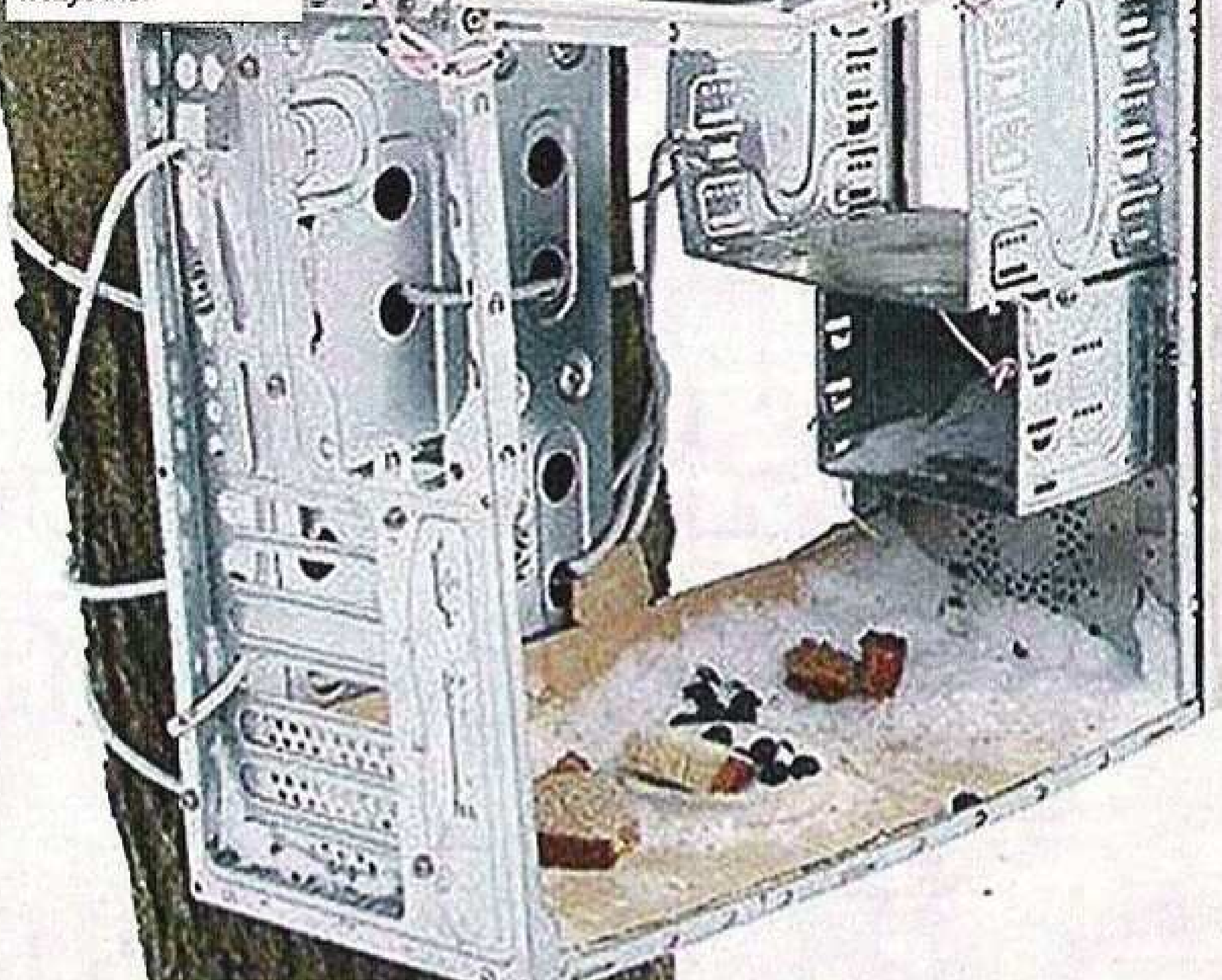
Nasz Naczelny. Zawsze mu powtarzam, że powinien więcej przebywać na słońcu.

Właściwie ja bym wolał zdjęcie na całą stronę i troszkę tekstu na marginesie. Mogłyby to być zwykłe zdjęcia, wiesz, z życia. Na przykład jak Naczelny gotuje jajko albo Che Collada pije swoje ulubione kakao. OK, już bez żartów powiem ci, że zdjęć raczej nie będzie. Wszyscy jesteśmy temu przeciwni, czytelnicy mają jakąś wrażliwość estetyczną, po co psuć im dzień?

●●●

Daliście by

Witam i pozdrawiam wszystkich (nawet naczelnego)! Chciałem poprosić i zapytać o parę rzeczy:



My naprawdę dla ptaszków jesteśmy w stanie poświęcić wszystko!

My chcemy!

Artystyczne worki

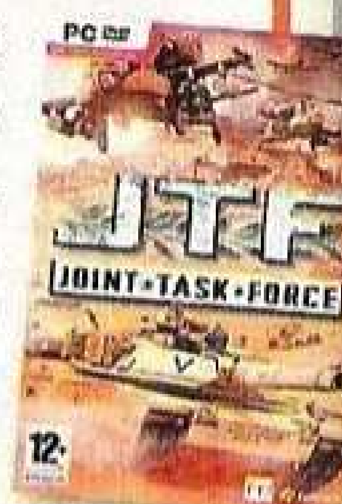
Tym razem zadanie jest naprawdę łatwe. Nie musisz szukać sztucznego owłosienia lub śpiewających magnesów! Wystarczy, że wyślesz nam foliowe worki na śmieci! Warunek jest taki, że trzeba coś na nich namalować. Marker/korektor w dłoń i smarujesz obrazek: pejzaż, autoportret, karykaturę. Co chcesz! Aha, jeszcze jedno, woreczki nie mogą być mniejsze niż 60 litrów (tyle mniej więcej generuje dziennie papierków po cukierkach, opakowań z pizzerii i ważnych dokumentów nasz ukochany Naczelny). Aż pięć osób wygrywa grę! Łatwiejszego zadania długo nie będzie, warto spróbować!

Nagrodzeni w konkursie „Kostka Rubika w nietypowe wzory":

1. Tomek z Budziszyna
2. Mariusz z Poznania

Wy dostajecie!

Gorącą jak hutnik na sztychcie grę Joint Task Force



Reguły zabawy są proste. Twoim zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywa tylko pięć osób. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Ostatnio wypadłem przez okno jak chciałem sprawdzić czy deszcz pada.

Jur



CLICK! Boję się pomyśleć, co robisz, gdy chcesz sprawdzić, czy woda już się zagotowała. Kto wie, może zostaniesz kiedyś laureatem nagrody Darwina.

Wiesz, ten pomysł nie przypadnie go gustu innym czytelnikom. Wolą mieć wszystko w jednym, a nie płacić raz za Clicka i jeszcze raz za Clicka Extra. No, chyba że Click miałby normalną zawartość, a co jakiś czas pojawiałby się numer specjalny, z dodatkami. Wiesz co, Naczelny już jadł podwieczorek i drugi podwieczorek, ma dobry humor, pójdę mu o tym powiedzieć. Jak nic więcej nie napiszę, to znaczy, że już nie wróciłem.

•••

Kometa Clicka

Guten Tag Herr Odynie! Czy nie pomyślałeś pewnej gwieździstej nocy, gdy w tle była kometa Clicka, nad tym co zrobić, żeby było jeszcze fajniej? A mianowicie chodzi mi o rubrykę o... grach na komórkę? Osobiście mam ich troche, ale nie zawsze jak zamówię jest taka jak oczekuje. A 10 zł poleciało! Hmmm interesujące – czy tak pomyślałeś czytając tego e-maila?

Frau Marta z Mławy

Pomyślałem sobie: hm... czy wyłączyłem żelazko, wychodząc z domu? No dobra, co do gierek na komórkę. Pytanie, ile osób by ten temat interesował. Ciebie, mnie, może chomika Naczelnego. Dajcie nam znać, czy chcecie takiego działu, jeśli odzew będzie spory, zajmiemy się nim.



Prywatna plaża Naczelnego, jego psy i monitory.



1. Czy daliście by Wigglesy do kolejnego Clicka?

2. Daliście by taką naklejkę z podpisami wszystkich recenzatorów i odpisywaczy.

3. Dajcie tarczę do strzelania z twarzyczką naczelnego (lubię strzelać z łuku).

Kamson

1. Cześć, nie dališmy by! Ty pisać po polskie lepiej!

2. Ciekawe, gdzie byś sobie taką naklejkę z naszymi podpisami nakleił, hę?

3. Ej, mam tylko modele Naczelnego do samodzielnego składania i postawienia na półce. Pomysł strzelania mi się nie podoba, poćwicz najpierw na swoich podobiznach i napisz nam, czy nadal uważasz, że to taka świetna zabawa. Trzymaj się!

•••

Click Extra

Wpadłem na pomysł aby nie dodawać do Clicka plakatów i innych podobnych rzeczy tylko zrobić np. „Click Extra" i tam będą same plakaty naklejki itp. Uważam ze mój pomysł jest dobry. pozdrawiam =]

filo00

•••

Ostatnia szansa!

Popadłem w depresje, no naprawdę. Zaczynam tak, bo stoję właśnie w oknie mego domu na 12 piętrę. Mam łzy w oczach i żyć mi się nie chce. To dlatego, że nadeszła pora gier sportowych, a tu redakcja mi mówi, że nie ma! Jedyne co mnie wyciągnie z tej depresji to mała fotka pana naczelnego – to mój idol. Błagam, jesteście moją ostatnia szansą!!!

Petrus

Fotkę dostaniesz pod warunkiem, że obiecasz, iż będziesz ją cały czas przyciskał do serca! Jeśli chodzi o gry sportowe, to nie desperuj, właśnie zapytałem się kogo trzeba i mam sygnał, że niedługo będzie. Nie powiem ci teraz, czy to będą szachy, bierki, czy skok o tyczce, ale na pewno złapiesz zadyszkę przed monitorem, więc... ciesz się życiem!

•••

Kupuje klika

Nie wiem czemu ale żadna płyta z waszego pisma od kilku numerów nie chce mi się uruchomić!!! Po prostu wkładam płytkę do napędu czekam ok. 10 min. stacja trochę pobrzęczy i NIC!!!!!!! A gdy próbuję ją włączyć przez Mój Komputer to się komp zawiesza i musze resetować. Mimo to kupuje klika bo w żadnej innej gazecie nie znajdę tak świetnych recenzji.

bijanos

Hm... każdorazowo testujemy płyty na wielu kompach. Myślę, że powinieneś uzbroić się w cierpliwość, ta 11 minuta może być przełomowa!

OK, bez żartów. Nie powinieneś mieć takich problemów, sprawdź płytki w komputerze jakiegoś znajomego, jeśli nie działają, to oczywiście masz prawo do reklamacji.

•••



Jeśli chcesz pracować w redakcji Clicka, musisz przede wszystkim zadbać, aby nie wyziębić stóp!

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Kingdom Hearts II [PS2]



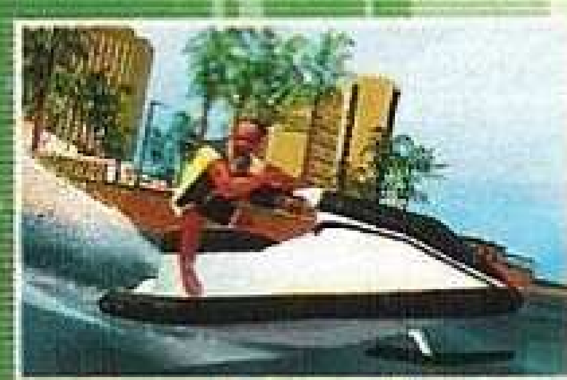
W końcu w Europie – druga część jednej z zabawniejszych gier RPG studia Square. Nietypowa, bo bardziej niż np. seria Final Fantasy stawia na elementy akcji, a przy tym toczy się w... światach przeniesionych żywcem z filmów Disneya. Jest tu więc kraina zainspirowana jednym z pierwszych czarno-białych filmów z Myszką Miki, jest Hercules, jest Piękna i Bestia, jest Król Lew, są nawet Piraci z Karaibów. **Nie sposób tej gry nie polecić, szczególnie na krótko przed gwiazdką!**





2 GTA: Vice City Stories [PSP]

Kolejne GTA na PSP – jeszcze lepsze niż Liberty City Stories. Poprzednia część gry wydana na przenośną konsolkę robiła wrażenie grafiką, ale rozmachem znacznie ustępowała swoim „większym" odpowiednikom. Vice City Stories jest jednak dużo bardziej rozległe i grywalne – **teraz to prawdziwe „GTA-experience" w kieszeni.** Po prostu – trzeba to mieć!



3 Ace Combat: The Belkan War [PS2]

Symulator, który wyglądem mógłby zawstydzić niejedną podobną grę na PC. **Jego największa siła tkwi jednak nie tyle w grafice, co w modelu lotu.** Tak wyważony stosunek między realizmem a grywalnością znaleźć można tylko w grach z serii Ace Combat. The Belkan War nie odstaje wcale od swoich poprzedników...



4 B-Boy [PSP, PS2]

Wyjątkowo sympatyczna produkcja – **gra muzyczno-rytmiczna, w której kierujesz ruchami b-boya tańczącego na macie.** Ma świetny, oldskulowy soundtrack i fajną – z braku innego słowa – fabułę (kolejne etapy z kariery zapalonego tancerza breakdance). Przede wszystkim dla hip-hopowców, ale nie tylko dla nich... Czujesz rytm? Poczujesz i B-Boya.



5 Killzone: Liberation [PSP]

Pierwsza produkcja na PSP wydawana przez Sony Polska w naszym rodzimym języku. To fabularna kontynuacja Killzone na PS2, ale gra jest zupełnie inna – zamiast FPS-a wszyscy ci, którzy odpalą Liberation, zobaczą taktycznego shootera z widokiem izometrycznym. **Baaardzo wciąga!**



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.deviantart.com/



Kolejny odcinek z cyklu: „Czego to ludzie nie wymyślą". Deviantart to strona, na której graficy-amatorzy mogą prezentować swoje prace. Już z tego powodu warto na nią zajrzeć, choć wiele pokazywanych tu grafik reprezentuje dość marny poziom. Niedawno jednak pojawiło się tam dzieło – gra we Flashu – o nazwie Line Rider, które szybko stało się jedną z najczęściej wyświetlanych podstron serwisu. **Sam musisz zobaczyć, o co w tym chodzi** – a przy okazji zajrzyj na serwis YouTube, gdzie pojawiło się już wiele filmików związanych z tą zabawną gierką.

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

WinLems

Klasyczna gra Lemmings w nowej, przeznaczonej pod Windows XP wersji. Dla miłośników łamigłówek prawdziwe wyzwanie – o ile pierwsze poziomy da się przejść w chwilę, nad późniejszymi trzeba się czasem zastanawiać nawet przez... kilka dni. Tak samo jest z tą grą – ściągasz ją w moment (maleństwo waży mniej niż 1 MB), a grasz przez wiele godzin.



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.wildfiredesign.net/ [545 KB]

Jedyna gra...



Scarface

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Zak McKracken and the Alien Mindbenders

To była gra! Najciekawsza i najtrudniejsza ze wszystkich wydanych przez LucasArts w czasach, gdy studio to cieszyło się renomą najlepszego, obok Sierra On-Line, producenta gier przygodowych (nazywanych wtedy jeszcze czasami „tekstowymi"). Kosmici planujący podbój Ziemi, Zak ratujący naszą planetę przed plagą głupoty, wątki prowadzone równolegle w różnych częściach Galaktyki i wszechobecny humor – do dziś twórcy gier z tego gatunku mogą się właśnie na podstawie tej produkcji uczyć, „jak to się robi". **Tego, że remake by się przydał, dowiedli fani – przygotowując całkiem niezłą, a przy tym darmową grę** „The New Adventures of Zak McKracken". Warto ją znaleźć, choćby na stronie Home of the Underdogs (www.theunderdogs.info).



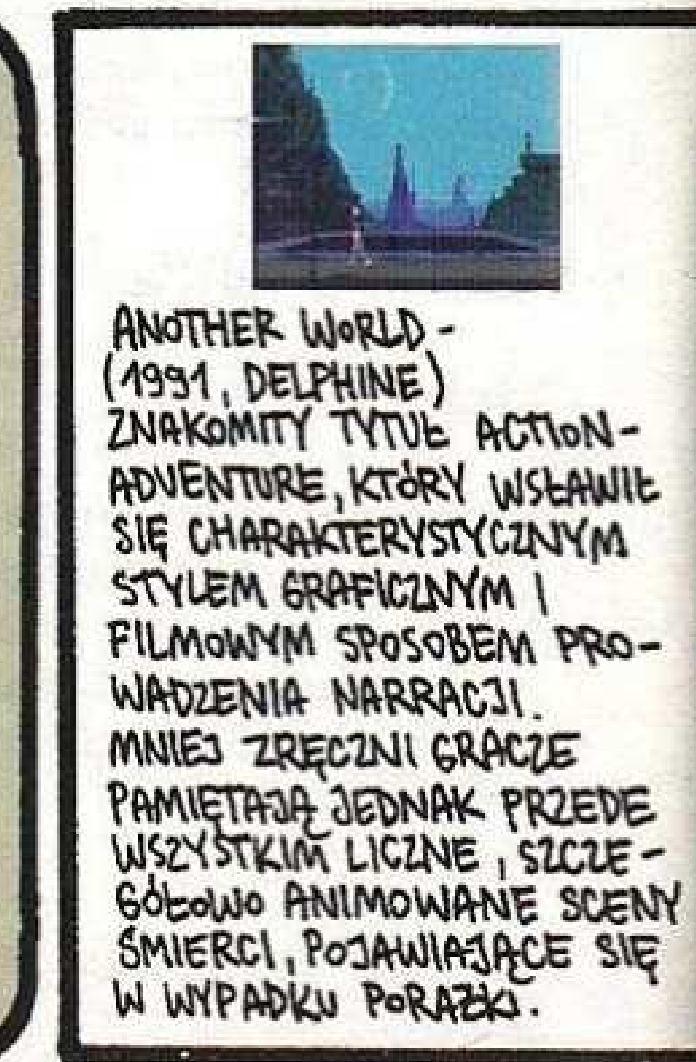
OLD SKULL I HARDKOR











ANOTHER WORLD – (1991, DELPHINE) ZNAKOMITY TYTUŁ ACTION-ADVENTURE, KTÓRY WSŁAWIŁ SIĘ CHARAKTERYSTYCZNYM STYLEM GRAFICZNYM I FILMOWYM SPOSOBEM PROWADZENIA NARRACJI. MNIEJ ZRĘCZNI GRACZE PAMIĘTAJĄ JEDNAK PRZEDE WSZYSTKIM LICZNE, SZCZEGÓŁOWO ANIMOWANE SCENY ŚMIERCI, POJAWIAJĄCE SIĘ W WYPADKU PORAŻKI.

Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006